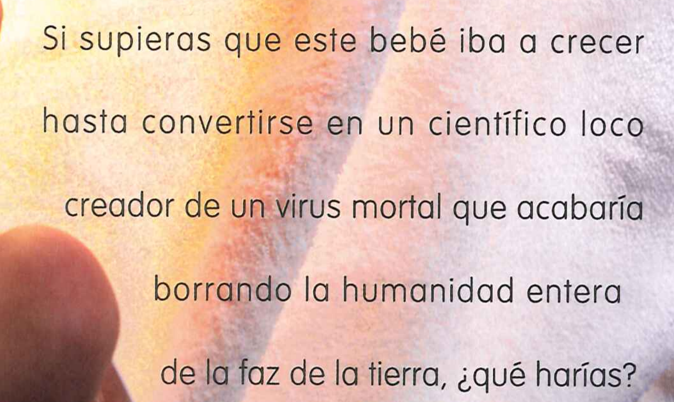


Las Guerras Clon › Capcom vs. SNK 2 EO › Ape Escape 2
Nº 6 · Marzo 2003 · www.elcorteingles.es
Corte Inglés
Shenmue 2
Realismo mágico
Tenchu 3
Código ninja
Las dos torres
Aventura interminable
Panzer Dragoon Orta
Remonta el vuelo
Resident Evil Zero
El terror que no cesa
XBOX
LIVE

Si crees que ahora es un monstruito espera a que crezca







residentevilzero.co.uk

En exclusiva para
NINTENDO GAMECUBE

Regresa donde todo empezó



MARZO 2003



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación: Raúl Blázquez
Colaboradores: Galibo, Hal, Macarena Cuadrado

Producción: Antonio Monzón
Publicidad Madrid: Federico Noguera (Director) Carlos Viera, Jorge Álvarez, Gabriela Rabinowicz
Publicidad Barcelona: Gregorio Gracia
Telf: 93 296 68 50
Móvil:609 50 29 10
Fax: 93 331 95 15
C/Santa Eulalia 36-40 Esc.B, 1º Dsp.8, Barcelona
Fotomecánica: PH Color
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Índice ... ... POR JUEGOS

La llave virtual

Una de las cosas que me encantan de los videojuegos es la posibilidad de meterme en la piel (virtual) de mis héroes favoritos. Cuando era niño y no levantaba del suelo medio metro, contemplaba extasiado como Superman o Batman deshacían entuertos y nos libraban de las malas artes de crueles villanos . ¡Que tíos, qué suerte tener esos superpoderes!, me decía. Pero ahí se quedaba la cosa, ya que la pantalla de cine o el cómic, donde los veía reflejados, establecían un límite infranqueable para acercarme más a ellos. Tenía que resignarme: era ficción; magnífica, eso sí. Así que lo de salvar activamente al mundo nada, de nada... Hasta que tomé el primer contacto con los videojuegos y "voilá", uno a uno, empecé a tener a mis héroes y con ellos a disposición sus superpoderes, cada más sofisticados a medida que las consolas se iban haciendo mayores y aumentaban sus bits. ¡Por fin podía volar, fulminar a mis enemigos con rayos X y salvar a la chica! ¡Y con qué realismo! Ahora lo normal es que invadan alegremente nuestra Play o GBA. A la vuelta de la esquina están Hulk, DareDevil, Lobezno, Batman... Y no puedo más que congratularme porque me lo paso estupendamente jugando a ser ellos. ¿Y tú?

José María Fillol

SWAT:Global Strike Team y The Hobbit, los más atractivos

VIVENDI PRESENTA SUS LANZAMIENTOS



La prensa europea pudo conocer a finales del mes pasado en Berlín, los próximos lanzamientos de Vivendi Universal Games. Allí estuvieron representados los estudios Universal, PPGI, Sierra, NDA, Black Label , Coktel y Knowledge Adventure, todos ellos con suculentas novedades que distribuirá Vivendi. Entre los títulos más atractivos, «The Hulk» trae a las 3 grandes plataformas de nueva generación, acción y aventura basadas en el contenido íntegro de la película. Del destructivo hombre verde a las habilidades orientales en «The Legend of Bruce Lee», también aventura de acción, pero en esta ocasión en 2D como debut de esta franquicia en GBA. Una pequeña gozada. Otro de mamporros, dentro de un cuadrilátero, es «Black&Cruised» (PS2 y Game Cube), divertimento con 18 boxeadores aderezado con simpáticos efectos especiales y gráficos cel-shadded. Entre los pesos pesados presentados en Berlín se encontraba «The Ho- bbit». De un primer vistazo, ya podemos anticipar que hará las delicias de los tolkianos en todas las consolas. Su apartado gráfico es de lo más atractivo y la dinámica aventura-acción muy adictiva. Tampoco faltaron una buena batería de shooters, algunos tan de buen ver como «Mace Griffin: Bounty Hunter»,«Judge Dredd Vs Judge Death» y, sobre todo, «SWAT: Global Strike Team». Se espera mucho ruido. También pueden provocarlo «The X-Files:Resist or Serve» para PS2 y la vampírica «Blood Rayne». Y dentro de una estrategia de mayor penetración en el mundo educativo-infantil, Vivendi apuesta por títulos como «Adiboo» o «Kim´s Jungle», donde se fomenta la defensa del medio ambiente. Como se ve, variedad para todo tipo de paladares.



En SWAT: Global Strike Team diriges a un comando mediante un sistema de voz.

Boktai, la nueva apuesta del maestro

DESLUMBRANTE KOJIMA



Mientras le da los últimos escalofríos virtuales al tercer eslabón de su obra maestra «Metal Gear Solid», el gran Hideo Kojima ya tiene una nueva travesura en su horno: «Boktai» (antes conocido como «Our sun»), misterioso y revolucionario juego que incluye un sensor de luz y un reloj interno para que la iluminación del sitio donde juguemos sea determinante en la acción que, como no podía ser de otra forma, trata de cazar vampiros como un Van Helsing cualquiera. Un caramelo ideal para explorar las condiciones de la novísima GameBoy Advance SP, que ya la tendremos extendida por nuestros lares en el próximo mes.

Nintendo contra los piratas

MÁS DE 300.000 COPIAS REQUISADAS EN CHINA

Nintendo está decidida a acabar con el pirateo que aqueja a sus consolas allá donde se encuentre, y para ello recurre a la cooperación internacional. Las autoridades chinas han llevado a cabo hace poco tres importantes operaciones de registro en las que se hallaron 300.000 copias de software pirateado, así como componentes usados para fabricar periféricos no oficiales. Anteriormente, otras operaciones de este tipo tuvieron éxito en México y Paraguay. En la actualidad, la campaña antipiratería de Nintendo se está centrando en la venta online de dispositivos que permiten hacer múltiples copias de los juegos de Game Boy Advance. Según la compañía, cada año pierden 659 millones de euros debido a la piratería.

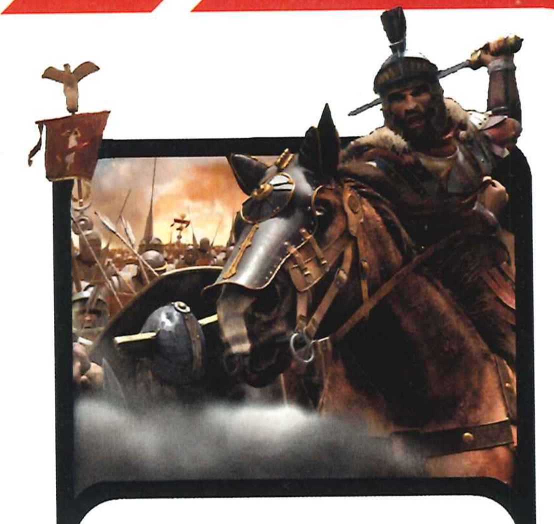
Sega se alía con Sammy

EXTRAÑOS COMPAÑEROS DE CAMA

Sega, el gigante japonés del videojuego, ha anunciado sus planes para fusionarse el próximo 1 de octubre de este año con Sammy, la compañía más grande de fabricación de máquinas de pachinko (una especie de pinball vertical japonés, muy popular por allí). El presidente de Sammy será el director de la nueva compañía, que estará valorada en aproximadamente tres mil euros. Se da la circunstancia de que Sega tenía previsto reducir sus márgenes de beneficios para el año 2002-2003 en un 80%, mientras que las ventas de Sammy se han triplicado en los últimos tres años. La estabilidad financiera derivada de esta fusión permitirá a Sega centrarse más en el negocio de las máquinas recreativas y en el desarrollo de software.



Virtua Fighter y Crazy Taxi, dos estupendos avales de Sega para su alianza con Sammy.



Jugando en casa

Desde Dostoiewski hasta Mamet, cualquiera medianamente espabilado sabe fehacientemente que la vida es un juego. Y en nuestra patria de las tragaperras y el mus, más todavía. Así que nadie se extraña de que, según recientes encuestas y sondeos, los españoles seamos los más ludópatas de Europa –tanto en webs jugonas visitadas como en horas pasadas frente a la consola de turno, y nada de discursos sociológicos baratos ad hoc–, ni que nuestra industria videojuguetera siga dando sopas con honda a más de una potencia mundial gracias a mitos como «Commandos», los sabrosos proyectos de Arvirago (la nueva nodriza de Gonzo Suárez) como "Lord of the creatures", o asombrosas realidades como «Praetorians», lo nuevo de Pyro Studios que acaba de desembarcar en PC pero que ya suena su versión consolera. Y es que el espíritu de «La abadía del crimen» sigue dando mucha guerra. A seguir haciendo patria, jugones.

Freakieman

Breves

ATI

La compañía canadiense, conocida por ser una de las importantes en la fabricación de chips gráficos, negocia la posibilidad de orquestar el entorno gráfico de las consolas de Microsoft y Nintendo.

Pies para que os quiero

"The Great Escape" (SCI) estará disponible en verano de 2003. Como en la conocida película, tu misión será escapar de un campo de concentración alemán. El sigilo y la templanza serán tus armas.

Tormenta del desierto

SCI ha anunciado la versión para Game Cube de "Conflict: Desert Storm". De las novedades, destaca la participación simultánea de 2 a 4 jugadores de forma cooperativa, así como gráficos mejorados y tiempos de carga más cortos.

Aventura oriental

Desde su aparición, las andanzas de "Prince of Persia" no han dejado de enganchar a los jugones de todo el mundo. Ubi Soft quiere volverlo a poner de moda con la colaboración del creador del juego original, Jordan Mechner. Llevará el título de "Prince of Persia: Sand of Time" y saldrá a finales de año.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés



1. Las dos torres – PS2
2. Fifa 2003 – PS2
3. GTA Vice City – PS2
4. Pro Evolution Soccer 2 – PS2
5. Harry Potter – PSOne
6. Harry Potter – PS2
7. The Getaway – PS2
8. Fifa 2003 – PSOne
9. Harry Potter – GBC
10. Tekken 4 – PS2

La popular franquicia llega a las consolas de nueva generación

NUEVO ALIENS VS PREDATOR

Fox Interactive y Electronic Arts han anunciado que publicarán próximamente un juego basado en el universo Aliens vs Predator, bajo el título «Extintion». Actualmente está siendo desarrollado para PS2 y Xbox, y constituye la primera incursión de esta franquicia, en el mundo de las consolas. El juego será táctico-estratégico, y los jugadores podrán escoger entre tres facciones: marines, predadores y aliens, cada una con diez unidades diferentes y estrategias específicas. Por ejemplo, los aliens atacan en hordas, mientras que los depredadores recurrirán al sigilo. Todas las unidades tendrán mejoras (como diferentes armas o modos de visión) para mejorar sus posibilidades de supervivencia.



De puntillas

Como la elegancia se demuestra no haciendo ruido, la mejor forma de acabar con nuestros enemigos es atacarles en corto de un solo golpe. Basta con ocultarse detrás de una sombra sin llamar su atención, correr detrás suya como una pantera con alpargatas y, volviéndote invisible, presionar Cuadrado. Una bonita animación mostrará el resultado de tu artimaña: decapitaciones muy zen, hara-kiris visto y no visto, cuellos estallando en mil cristalitos... Todo muy poético (y no es broma macabra).

Fantástica lucha múltiple sin cuartel para impartir justicia feudal a diestro y siniestro.

Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6

Los contrincantes de Tenchu utilizarán cualquier cosa para defenderse. ¡Hasta la cabeza es buena!

La estupenda perspectiva 3D hace que aparezcan enemigos en cualquier rincón. Mucho ojo.

Armas letales

Aparte de nuestra coreografía de "ataque chitón", también tendremos a nuestra disposición unas cuantas armas igualmente infalibles como ganchos de agarre (para trepar por edificios), las clásicas estrellas shurikens, bombas de humo, arroz venenoso (no, no es el plato del día del chino del barrio), púas caltrops, granadas, espadas... y el imprescindible Medidor de Ki, un sexto sentido impagable para notar cuándo nos echa el aliento en el cogote nuestro enemigo. De traca.

La pareja de baile del "Tenchu", en plena acción meditativa a lo "Tigre y dragón" o "Zu warriors"

TENCHU 3

La ira del cielo

El milenario espíritu ninja regresa y de qué manera: con su particular justicia feudal e impactantes escenas de combate históricas. Lleva al afilador tu katana, porque el tomate es de los que hacen época.

Vuela como una mariposa y ataca como un caimán con caries. Parafraseando al gran Ali, ésa podía ser la filosofía de esta tercera parte de «Tenchu» (directa secuela de la primera, ya que la segunda era más bien precuela), acción feudal fina en la que los ingenieros de K2 ha alcanzado cotas y picos que ni el monte himalayo homónimo. No podía ser menos tratándose del estreno en la "negra" de Sony de uno de los favoritos por los jugones ávidos de misticismo japo y espadas afiladísimas y untadas en veneno, una mezcla simplemente irresistible que aquí se corrige y amplía junto con perversas innovaciones y nuevas habilidades. Simplemente esa introducción apabullante –en elegante blanco y negro y con un dominio gráfico y sonoro que harían removerse en el nirvana a Kurosawa– ya nos hace darnos cuenta, entre escalofríos de gustirrinín, de que estamos ante algo grande. Y así es, amigos, porque los siguientes compases de «Tenchu» siguen demostrando su poderío y desgranando misiones de lo más «chungas» donde tendremos que poner toda nuestra destreza y sigilo en el asador para que ni Rikimaru ni la grácil Ayame (los dos protas que, novedad, podremos controlar a nuestro antojo, bien en comandita o bien en "mortal kombat") acaben perdiendo la cabeza –literalmente ya que, ojo, el título no escatima en sangre–. Atravesando fantásticos escenarios naturales (templos, poblados, bosques, catacumbas...) y enfrentándonos con arqueros, ninjas, soldados, zombis e imponentes jefes finales nos iremos metiendo cada vez más en el fantástico Japón de 1570 («La Rueda de fuerza», para los amigos; curiosamente, el sobrenombre del fortachón Rikimaru), o éste se introducirá en nosotros como una taimada sabandija.

Poder ninja

Hay que tener en cuenta que, tras cada misión superada con brillantez y amplitud de cabezas cortadas, tu ranking de ninja va fortaleciéndose, pudiendo adquirir hechizos y armas variadas (ver recuadro) para fortalecernos a base de bien. Pero no debemos confiarnos, ya que aquí no hay enemigo pequeño ni soldadito sin su ración de IA, de hecho, los acribillados que murieron sin percatarse de tu presencia te proporcionan más puntos. Por ello, el famoso sigilo y el trabajo entre sombras adquiere una importancia capital en la acción (nada de arcade a lo loco, guerrero). Por supuesto, los movimientos de los que disfrutamos son suficientemente amplios para plantarle cara al más pintado durante los nueve niveles del juego (más uno de propina para Rikimaru). Pero no sólo se trata de rebanar pescuezos ni destripar entrañas: las misiones también vienen cargadas de estrategia, espionaje y trabajo de campo, con desafíos de dificultad creciente, para que no falte de nada. Pero no te desanimes, bravo samurai. Si sobrevives, podrás disfrutar de, para algunos, el mejor juego del año. Ahí es nada, majete.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Marzo

Cibercontacto
www.activision.com/games/tenchu3

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
PS2

Hasta el mínimo detalle de las vestimentas se respeta con minuciosidad de historiador

FLASHES

Este mes, le hemos estado dando un tute tremendo a nuestra querida PS2. La razón no es otra que la llegada de dos extraordinarios títulos deportivos: ***«NHL 2k3»*** y ***«NFL 2k3»***. Cuesta un poco entender las reglas, pero una vez superado el bache cultural, hemos disfrutado de apasionantes partidos multijugador que nada tienen que envidiar a los de FIFA. A veces las cosas se caldean demasiado, y entonces ponemos ***«Pride FC»*** para resolver las diferencias a mamporro limpio. Cuando la consola se queda libre, los menos dados a la competición se distraen con ***«Rolling»***, el nuevo discípulo de Tony Hawk, o se lían a balazos con ***«Gunfighter 2: Revenge of Jesse James»***, un inusual juego de tiros en primera persona ambientado en el salvaje oeste americano. En cambio, ***«Rugrats Rescate Real»*** ha pasado más bien desapercibido, pero seguro que ha sido solo porque aquí no somos demasiado aficionados a la serie de animación, porque el juego es bastante majete. Todo lo contrario que ***«Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories»*** (en PSone). Y es que eso de los juegos de cartas siempre tira mucho, ¡adelante, dragón negro meteórico!



El hockey es un juego duro y emocionante. En «NHL 2k3» tendrás la oportunidad de comprobarlo con máximo realismo.



Las calles no son sólo para Tony Hawk, con «Rolling» también te las puedes recorrer sintiéndote libre y pasarlo en grande.

PS2

STAR WARS LAS GUERRAS CLON

Alístate en las fuerzas de la República y pásatelo en grande combatiendo a los ejércitos del villano Conde Dooku

A la espera de que el próximo episodio Star Wars nos desvele la caída de la República y el auge del Imperio, este juego nos invita a ser juez y parte en las peloponésicas y clónicas guerras galácticas, dentro de una mecánica de shooter puro y con el sello inconfundible de Lucas Arts. En el pellejo jeidi de Obi Wan, Anakin o Mace Windou, te metes de cabeza en intensas y multitudinarias batallas, repartiendo metralla a tus enemigos desde 6 vehículos (aunque a pie, también usas la Fuerza y el sable láser), durante 16 excitantes misiones. Por donde vayas, ya sea escoltando a un convoy o simplemente desplazándote por los abiertos escenarios, tendrás continuamente encima a los del Imperio, con aviesas intenciones de enviarte al infierno.¡No hay tregua! La jugabilidad es total gracias a unos controles que se adaptan como un guante al momento de manejar distintos ingenios mecánicos, y hacerlo en multiplayer a pantalla dividida es una experiencia más que gozosa. Y si te esmeras en resolver las misiones Bonus, accederás a 9 extras diferentes (un juego para 4 jugadores en El Coliseo de Geonosis, Making Of, bocetos…). Tampoco se queda atrás el estupendo apartado gráfico, sobre todo en los efectos de los láseres y las explosiones. No obstante, se echa en falta más detalles en los escenarios, algo desangelados y falto de texturas. Ni un pero se le puede poner al sonido. La banda sonora de John Williams te marca magistralmente desde el principio el ritmo marcial característico de la saga. Aunque para notas, la más alta la da una librería de sonidos made in Lucas, ideal para inyectarte la acción trepidante del juego. En definitiva, una pieza de gran calibre, imprescindible para quienes gustan cargar su consola con polvo(ra) de estrellas.

Pura potencia, el Fighter Tank es el vehículo que más utilizarás.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Lucas

Género
Shoot'em up

Lanzamiento
Febrero

Cibercontacto
www.lucasarts.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
PS2, GC


Con el tiempo justo tendrás que solventar muchas de las misiones.


La speeder es ya clásica en los juegos de la saga.

Pertrechado para el combate

Para ir a la guerra, cuentas con un buen número de vehículos armados. Cada uno tiene su propia naturaleza, su manera de moverse, atacar y habilidades específicas, todas fijadas perfectamente en el control. Al cumplir determinados objetivos, puedes cambiar de vehículo durante la batalla. Destacan el tanque caza TX-130, versátil en operaciones de vanguardia de ataque y huida, los clásicos de la saga, moto speeder y el stap, así como el bípedo AT-XT-Walker, precedente del mítico AT-ST.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■□□□


El modo multiplayer te garantiza las mejores sensaciones.


Reserva SPLINTER CELL PS2 en El Corte Inglés
y llévate YA!
una misión para entrenarte en casa.
Promoción válida hasta fin de existencias.
Más para tu PS2 . . .
Nuevo nivel: Powerplant
Nuevas cinemáticas
Nuevo accesorio: Binoculares
Totalmente en castellano
Tom Clancy's SPLINTER CELL
www.splintercell.com
NO TE PIERDAS
NUESTROS CONCURSOS EN:
www.ubisoft.es
Ubi Soft
NINTENDO GAMECUBE
Próximamente
PlayStation 2
Próximamente
PC CD-ROM
Próximamente
XBOX
Ya disponible
GAME BOY ADVANCE
Próximamente
© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.Microsoft, XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2003 NINTENDO.
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1º. Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID. Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03

Ape Escape 2

Para quienes no hayan jugado a la primera parte, este juego constituye una propuesta rabiosamente diferente dentro del género plataformero.

Y los que hayan jugado al «Ape Escape» original de PS1, bien, ¡ésta es la ocasión de seguir con la cacería de monos! Naturalmente, al tratarse de un título de PS2, los gráficos han mejorado considerablemente, y lucen una claridad y definición estupenda, a la par que conservan su encanto característico. ¡Ésta debe ser la playstation experience esa de la que tanto se habla!

Pero centrémonos en la mecánica de juego. Cada nivel de «Ape Escape 2» tiene una serie de primates escondidos en lugares estratégicos, y tu tarea es encontrarlos y atraparlos. Además del cazamariposas y la porra aturdidora, dispones de una variada gama de artilugios pillamonos que se van añadiendo a tu inventario a medida que avanzas en el juego, como el utilísimo radar de monos o la banana boomerang, y así hasta doce. La gracia está en que los artilugios se manejan con el joystick analógico derecho, de manera que puedes desplazarte en una dirección y golpear en otra. Cuando le coges el truco, esto te otorga una agilidad de movimientos pasmosa.

¡Y agilidad es lo que vas a necesitar para cazar a los escurridizos monos! Algunos se atrapan después de una breve carrera, pero otros requieren de tácticas más sutiles para sorprenderlos. En todo caso, pillar un mono es siempre una experiencia curiosamente satisfactoria. Para ayudarte en tu misión cuentas con un monito mascota volador -que te avisa cuando descubre objetos interactivos- y los siempre útiles consejos telefónicos de tu partenaire femenina, que es de lo más simpática. Entre fase y fase puedes consultar la monopedia de tus capturas, volver a visitar niveles anteriores para atrapar los monos que te falten y disfrutar de minijuegos. En fin, un título muy divertido para toda la familia.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataformas

Lanzamiento
Marzo

Cibercontacto
www.apeescape2.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
PS2

La agilidad será una cualidad a poner en práctica no solo para cazar monos.



De los gráficos destacan la claridad y la definición.

Aunque ya lo hicieras en PS1, perseguir y atrapar monos sigue siendo una actividad de lo más original.

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■□

La máquina de premios

Como buen juego de plataformas, en «Ape Escape 2» se recogen monedas que están repartidas por cada nivel. Sin embargo, en vez de servirte para obtener aburridas vidas extras, estas monedas pueden canjearse por regalos especiales en la máquina de premios: bandas sonoras, imágenes, cuentos y demás. Normalmente no te dan gran cosa, pero la verdad es que motiva.

PS2

THE MARK OF KRI

Rau cuenta con diferentes armas con las que trocear a sus enemigos.

He aquí un estupendo videojuego que capta a la perfección el espíritu de los indómitos héroes bárbaros de Robert E. Howard. Interpretando a un musculoso y fiero guerrero buscafortunas llamado Rau, tienes que afrontar una serie de misiones en las que el sigilo es un arma tan eficaz como tu espada. Al más puro estilo de «El Señor de las bestias», haces uso de tu fiel halcón para reconocer el terreno, para después proceder a eliminar a tus adversarios mediante ataques silenciosos y certeros tiros de flecha. ¿Un «Metal Gear Solid» con ambientación de fantasía heroica? En parte sí, pero hay un importante matiz: cuando te descubren (y tarde o temprano siempre lo hacen...), se desencadenan unas brutales peleas que recrean a la perfección las mejores coreografías de las películas de Conan. No te dejes engañar por su estética de dibujos animados, «Mark of Kri» no tiene nada de ingenuidad infantil cuando se trata de repartir estopa, y gracias a su innovador sistema de fijación de objetivos y combinaciones, puedes enfrentarte con muchos enemigos simultáneamente sin ningún problema. El truco está en que les asignas un botón del mando a cada oponente, de manera que Rau puede atacarles o defenderse con independencia de hacia donde esté mirando. Las cuidadísimas animaciones y fardones movimientos que luce nuestro héroe hacen que las peleas sean un espectáculo de lo más impresionante. Combinando elementos de diferentes juegos, tales como sigilo, exploración y trepidantes luchas, «Mark of Kri» emerge como un título altamente original y recomendable, aunque eso sí, bastante bestia.



Parece mundo Disney, pero cuando Rau empieza a repartir...

UP&DOWN

▲ Estilo gráfico y sistema de lucha muy innovadores. Estupendos elementos de sigilo.

▼ No hay combates contra jefes finales. Faltan elementos interactivos en el entorno. .

Compañía: Sony | Género: Acción/Lucha | Lanzamiento: Marzo | Adultos

SYBERIA

¿Frío yo? Nunca. Sobre todo cuando el ambiente lo caldean unos cuantos mamuts, un autómata respondón llamado Oscar, un mad doctor desquiciado y un rosario de intrigas transiberianas y continentales que harían las delicias de cualquier lector de aeropuerto que ya esté hasta la tarjeta de embarque de Grisham, LeCarre y demás trasnochados. ¿Que nos suena de algo toda esta cantinela? Por supuesto, jugón. No en vano, «Syberia» fue una de las glorias ludópatas que pasearon su palmito en PC hace no mucho y que, antes de su añorada secuela, tiene a bien abrir competente sucursal en la "negra" de Sony, respetando y ampliando el peculiar estilo de su creador Benoit Sokal. Esto es, imaginación, ironía y glamour trepidante a partes iguales cristalizados en la lozanía en primerísima persona que luce la intrépida abogada Kate Walker. Además de conservar las bases del juego (excelentes escenarios 3D, trama enigmática cocinada con fundamento y en diversos pucheros y una galería de personajes dicharachera y rocambolesca, incluyendo a divas de la ópera pasadas de rosca o astronautas etílicos), la versión consolera añade algunas novedades y lima ciertas asperezas. Por ejemplo, el control se suaviza y simplifica, los polígonos se moldean y potencian para darle más alma a la muy artística calidad de las imágenes y, de postre, se añaden más de veinte minutos de animaciones a las ya generosas del original. En fin, un esfuerzo bastante portentoso como para no dejar gélido a nadie (pingüinos incluidos).

La artística animación y los escenarios 3D son de película.

Su enigmática trama te envolverá desde el principio.

UP&DOWN

▲ Más y mejores gráficos y variedad de tramas en esta excelente versión del clásico PC.

▼ Poca cosa, quizá su reducción armamentística. Su adaptación consolera no es revolucionaria.

Compañía: Microids | Género: Aventura gráfica | Lanzamiento: Marzo | Jóvenes

TEST TEST TEST


DAKAR™ 2
EL JUEGO OFICIAL DEL RALLY
Paris-Dakar™ Rally, Dakar 2™ and Acclaim® & © 2001 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All Rights Reserved. Product under license from ASO S.A.All trademark rights reserved.© ASO S.A. All manufacturers, automobiles, names,brands and associated imagery and logos are trademarks and or copyrighted materials of their respective owners.All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.
1979 2003
Telefónica
aDeSe
TP
Acclaim
NINTENDO
GAMECUBE
3 Marzo'03
PlayStation 2

PS2

EVER BLUE 2

El fondo marino rebosa sorpresas para sumergirte en la aventura.

Al agua, patos. O, mejor dicho, tiburones, peces tigre, hipocampos y las más variadas y caprichosas formas nadadoras y buceadoras, porque este título viene más pasado por agua que sus antecesores directos o indirectos, incluyendo aquel tan mono del delfín retozón de Sega. Aquí la cosa se plantea bastante más batalladora, empezando por la pecera donde se desarrollan gran parte de los largos: el triángulo de las Bermudas, que da tanto juego que más bien parece octógono o más. Zambulléndonos en sus misteriosos y procelosos líquidos nos encontramos con un épico viaje a través de un océano al principio verde esmeralda con incrustaciones de lapislázuli pero que, brazada a brazada y dentellada a dentellada, acaba tiñéndose de un inquietante rojo. De hecho, tendremos que enfrentarnos a las primeras de cambio a la búsqueda de un monumento sagrado sustraído por piratas de agua nada dulce, por lo que el "tomate", aunque sea aguado, está montado. Aunque lo mejor de este tipo de juegos de exploración y rastreo sean sus incomparables parajes sub (y sobre) acuáticos, también tendremos que cambiarnos el gorro colorado de Cousteau por el casco guerrero o el parche bucanero para conseguir liquidar a los villanos e ir avanzando a través de sus no muchos, pero muy bien avenidos, niveles. Además de combate y navegación, también tendremos que demostrar nuestro don fenicio comerciando con los isleños. En fin, uno de esos raros ejemplos de relajación y acción pescados en una sola red. Como diría Dylan, a enredarse en azul tocan, grumetes.



La exploración marina es por momentos apasionante.

UP&DOWN

▲ Espectaculares paisajes marinos y subacuáticos. Original planteamiento y nudo.

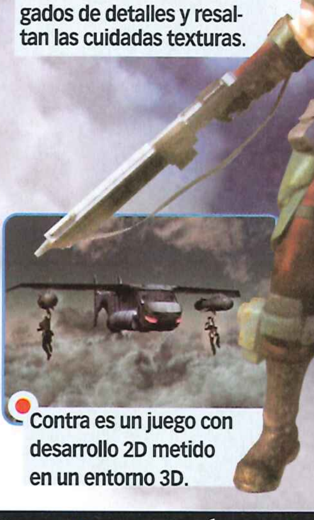
▼ La aventura flaquea. La opción multijugador se ahoga en un vaso de agua.

Compañía: EA-Capcom | Género: RPG | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

CONTRA SHATTERED SOLDIER

El espíritu de los plataformas en 2D de toda la vida, elevada la acción a la máxima potencia. De eso trata la repesca de uno de las sagas más míticas de los años 80. Claro que con un repaso espectacular a los escenarios, ahora realizados en 3D para adaptarse a los nuevos tiempos de la PS2, y un giro de tuerca más al argumento "mata-mata". Éste está otra vez encabezado por el ex presidiario Bill Raizer, abocado a acribillar alienígenas de todos los colores y tamaños (¡vuelve la gran tortuga-mutante!) tras la caída de un meteorito, teniendo como compañera de viaje a una cyborg de armas tomar. Por cierto que el arsenal disponible es para la mundial, porque ojito a la dificultad característica de Contra para cubrir las 7 fases, con sus 4 niveles cada una. La linealidad del control, a la usanza de los arcades clásicos, y sus pocos movimientos no da lugar a buscar más soluciones que avanzar o morir. Una jugabilidad directa y endiablada que requiere nervios de acero y rapidez de reflejos. Y siempre a ritmo de hard rock del bueno, mientras atrás quedan las estelas de explosiones espectaculares y de altísima resolución, como botón de muestra de un esmerado aspecto gráfico. Antológico es el multiplayer para dos jugadores, que nos permite acceder a fases más adelantadas y en donde te dispustas con tu colega los items reforzadores dejados por los enemigos eliminados. Un motivo para el "pique" sano y darle más salsa a la ya de por sí sencional descarga de adrenalina.

Los escenarios están cargados de detalles y resaltan las cuidadas texturas.



Contra es un juego con desarrollo 2D metido en un entorno 3D.

UP&DOWN

▲ Cargas muy cortas entre niveles y trepidante acción en pantalla. Los impresionantes jefes finales.

▼ Los menús están poco cuidados. Para algunos impacientes: la dificultad y el control limitado.

Compañía: Konami | Género: Shoot´em up | Lanzamiento: Marzo | Jóvenes

EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO

mobee.com

EN EUROPA . EEUU . AUSTRALIA







DB 2384730 · DB 2384731 · DB 2384732

LOGOS

EJ: LG 2384562




LG 2384548	LG 2384555	LG 2384562
LG 2384549	LG 2384556	LG 2384563
LG 2384550	LG 2384557	LG 2384564
LG 2384551	LG 2384558	LG 2384565
LG 2384552	LG 2384559	LG 2384566
LG 2384553	LG 2384560	LG 2384567
LG 2384554	LG 2384561	LG 2384568

picmix

1 elige el icono que deseas

145 · 144 · 143 · 136 · 127 · 135 · 125 · 108 · 113 · 132 · 120 · 119 · 114 · 134 · 110 · 130

2 elige la tipografía

SILLY · Type · SLIM · TECHNO · JUNGLE · Nokia

3 ahora escribe un mensaje de esta forma: PICMIX LG un espacio y el número del icono elegido, espacio y nombre del texto elegido. Finalmente otro espacio mas y escribe la palabra que quieras poner y envíalo al 5011

ej PICMIX LG 132 TECHNO TONI = TONI

no te olvides de los espacios entre palabras, máximo de letras o digitos admitidos es de 7, con algunos estilos de letra puede llegar a ser 9, pero no te lo aconsejamos

LOS MAS BUSCADOS

EJEMPLO: DB 2384616






DB 2384582	DB 2384613	DB 2384614	DB 2384615	DB 2384616
DB 2384617	DB 2384618	DB 2384619	DB 2384620	DB 2384621
DB 2384622	DB 2384623	DB 2384624	DB 2384625	DB 2384626
DB 2384627	DB 2384628	DB 2384629	DB 2384630	DB 2384631
DB 2384632	DB 2384633	DB 2384634	DB 2384635	DB 2384636

DIBUJOS + SALVAPANTALLAS

EJEMPLO: DB 2384644

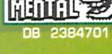
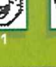
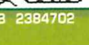






































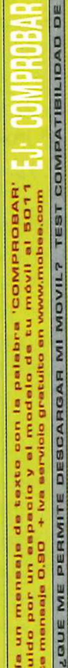




DB 2384637	DB 2384638	DB 2384639	DB 2384640	DB 2384641	DB 2384642	DB 2384643	DB 2384644
DB 2384645	DB 2384646	DB 2384647	DB 2384648	DB 2384649	DB 2384650	DB 2384651	DB 2384652
DB 2384653	DB 2384654	DB 2384655	DB 2384656	DB 2384657	DB 2384658	DB 2384659	DB 2384660
DB 2384661	DB 2384662	DB 2384663	DB 2384664	DB 2384665	DB 2384666	DB 2384667	DB 2384668
DB 2384669	DB 2384670	DB 2384671	DB 2384672	DB 2384673	DB 2384674	DB 2384675	DB 2384676
DB 2384677	DB 2384678	DB 2384679	DB 2384680	DB 2384681	DB 2384682	DB 2384683	DB 2384684
DB 2384685	DB 2384686	DB 2384687	DB 2384688	DB 2384689	DB 2384690	DB 2384691	DB 2384692
DB 2384693	DB 2384694	DB 2384695	DB 2384696	DB 2384697	DB 2384698	DB 2384699	DB 2384700
DB 2384701	DB 2384702	DB 2384703	DB 2384704	DB 2384705	DB 2384706	DB 2384707	DB 2384708

ICONOS MOBEE

EJEMPLO: IC 2384569



IC 2384569 · IC 2384570 · IC 2384571 · IC 2384572 · IC 2384573 · IC 2384574 · IC 2384575 · IC 2384576 · IC 2384577 · IC 2384578 · IC 2384579 · IC 2384580 · IC 2384581



envía un mensaje de texto con la palabra 'COMPROBAR' seguido por un espacio y el modelo de tu móvil al 5011 coste mensaje 0.90 + iva servicio gratuito en www.mobee.com

EJ. COMPROBAR 3310

¿QUE ME PERMITE DESCARGAR MI MOVIL? TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL

TOP 20

EJ: TS 2384..

TS 2384583	santana	the game of love
TS 2384584	robbie williams	feel
TS 2384585	craig david	whats your...
TS 2384586	j.lo	jenny from the block
TS 2384587	madonna	die another day
TS 2384588	nelly & kelly	dilemma
TS 2384589	shania twain	i'm gonna...
TS 2384590	amaral	moriria por vos
TS 2384591	avril lavigne	skater boi
TS 2384592	m clan	dando vueltas



TOP 40 MOBEE en www.mobee.com

TS 2384593	c aguilera	beautiful
TS 2384594	d torres	color esperanza
TS 2384595	rhcp	can't stop
TS 2384596	paulina rubio	todo mi amor
TS 2384597	eminem	lose yourself
TS 2384598	los secretos	cada vez...
TS 2384599	blue & e john	sorry seem..
TS 2384600	david bisbal	digale
TS 2384601	t.a.t.u	not gonna get us
TS 2384602	holly valance	naughty girl

éxitos

EJ: TS 2384603

TS 2384603	kenny g	one more time
TS 2384604	coti	antes que ver el..
TS 2384605	enrique iglesias	quizaz
TS 2384606	bunbury	el club de los im..
TS 2384607	revolver	asustando al hur..
TS 2384608	mana	eres mi religion
TS 2384609	richard ashcroft	science..
TS 2384610	m. manson	tainted love
TS 2384611	acdc	whole lotta rosie
TS 2384612	ja rule	always on time
TS 2384448	lenny kravitz	american..
TS 2384449	amaral	toda la noche en
TS 2384450	atomic kitten	the tide is..
TS 2384451	scooter	nessaja
TS 2384452	avril lavigne	complicated
TS 2384453	the calling	adrienne
TS 2384454	carlos jean	face to face
TS 2384455	nelly	ride wit' me
TS 2384456	blink 182	rock show
TS 2384457	blink 182	all the small thi..
TS 2384458	nelly	hot in herre
TS 2384459	dj bobo	chihuahua
TS 2384460	linkin park	my december
TS 2384461	m clan	antiheroe
TS 2384462	system of a down	aerials
TS 2384463	coldplay	in my place
TS 2384464	d12	fight music
TS 2384465	darude	sandstorm
TS 2384466	david bisbal	ave maria
TS 2384467	eminem	real slim shady
TS 2384468	eminem	my name is
TS 2384469	eminem	cleanin' out my..
TS 2384470	e. iglesias	la chica de ayer
TS 2384471	cristian	cuando me miras..
TS 2384472	gian marco	se me olvido
TS 2384473	bunbury	secame de aqui
TS 2384474	pink	just like a pill
TS 2384475	pink	family portrait
TS 2384476	enrique iglesias	hero
TS 2384477	estopa	demonios

AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE ENVIARLE PUBLICIDAD. PARA CANCELACIÓN: INFOES@MOBEE.COM

mas opciones

EJ: PIDO RONALDO

¡NO LO TENEMOS! Pidenoslo. Lo diseñaremos y lo verás en www.mobee.com. Envía: PIDO(espacio)mensaje



para todos los móviles **sexconsejos**

¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.

Envía: TEX CONSEJOS al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS



para todos los móviles **mobeepiropos**

¡Ligar ya es fácil! Compruébalo tu mismo, envíale un piropo . Le serás irresistible con uno de estos piropos.

Envía: PIROPOS al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

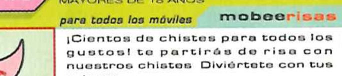


para todos los móviles **mobeerisas**

¡Cientos de chistes para todos los gustos! te partirás de risa con nuestros chistes Diviértete con tus colegas.

Envía: CHISTES al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS



para todos los móviles **termoamor**

¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre has querido saber.

Envía: AMO ( ) nombre ( ) nombre

Ej: AMO PATRICIA JORGE



para todos los móviles **insultanonimo**

¡Insúltale ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: **gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.**

Envía: INSULTO ( ) su número ( ) tipo

Ej: INSULTO 999999999 feos

MAYORES DE 18 AÑOS



mobeerótico

Mas fuerte imposible! Mobeerotico pondrá tu móvil al rojo vivo. Recibirás las imágenes mas eróticas del mercado. ¡Atrévete y verás!

Envía: ER DB al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

VERTICAL

EJ: DB 2384719
















DB 2384709 · DB 2384710 · DB 2384711 · DB 2384712 · DB 2384713 · DB 2384714 · DB 2384715 · DB 2384716 · DB 2384717 · DB 2384718 · DB 2384719

DB 2384720 · DB 2384721 · DB 2384722 · DB 2384723 · DB 2384724 · DB 2384725 · DB 2384726 · DB 2384727 · DB 2384728 · DB 2384729 · DB 2384733

tv+cine

TS

TS 2384523	spiderman
TS 2384524	scooby doo
TS 2384525	los simpsons
TS 2384526	south park
TS 2384527	angeles de char..
TS 2384528	rocky
TS 2384529	james bond
TS 2384530	mision imposible
TS 2384531	libro de la selva
TS 2384532	picapiedra
TS 2384533	familia addams
TS 2384534	inspector gadget
TS 2384535	star wars
TS 2384536	el padrino
TS 2384537	dartagnian
TS 2384538	superman
TS 2384539	feliz cumpleaños
TS 2384540	pantera rosa
TS 2384541	coca cola
TS 2384542	austin powers
TS 2384543	superdetective
TS 2384544	supermario
TS 2384547	x-men

lo +

EJ: TS 2384..

TS 2384497	ll cool j	luv u better
TS 2384498	the verve	bittersweet sym..
TS 2384499	run dmc/aero..	walk this..
TS 2384500	a-ha	take on me
TS 2384501	queen	bohemian rhapsody
TS 2384502	anderway	un juego de dos
TS 2384503	blur	song 2
TS 2384504	el ultimo de la fila	huesos
TS 2384505	green day	basket case
TS 2384506	las ketchup	asereje
TS 2384507	red hot chilli p..	by the way
TS 2384508	rolling stones	satisfaction
TS 2384509	r. sanchez	another chance
TS 2384510	slipknot	wait and bleed
TS 2384511	slayer	south of heaven
TS 2384512	shaggy	hey sexy lady
TS 2384513	nirvana	smells like teen
TS 2384514	shakira	objection
TS 2384515	shakira	underneath your..
TS 2384516	shania twain	man i feel..
TS 2384517	p. manterola	que el ritmo..
TS 2384518	chenoa	atrevete
TS 2384519	c. aguilera	what a girl..
TS 2384520	macy gray	i try
TS 2384521	los caños	agua
TS 2384522	los caños	a lo mejor me..

DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

aries · sagitario · virgo · geminis · acuario · escorpio · leo · tauro · capricornio · libra · cancer · piscis

1. *palabra que te define*
2. *tu verbo favorito*
3. *representas*
4. *lo que más te gusta*
5. *lo que no soportas*
6. *como obtienes dinero*
7. *el dinero te significa*
8. *tu mente es*
9. *tu familia representa*
10. *tu imaginación es*
11. *tus colegas dicen*
12. *tu trabajo perfecto*
13. *actividad beneficiosa*
14. *repones tus energías*
15. *en sociedad y negocios*
16. *en el amor buscas*
17. *el matrimonio es*
18. *tu gran defecto*
19. *tu gran virtud*
20. *tu sueño secreto*
21. *tu arma para seducir*
22. *en tu sexualidad hay*
23. *que ostentas*
24. *que adoleces*
25. *tu filosofía*
26. *dios significa*
27. *los viajes*
28. *cómo defines el éxito*
29. *cómo jefe eres*
30. *los amigos significan*
31. *temor oculto*
32. *lo que no te deja avanzar*

Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011:

ejemplo

YO ESCORPIO 19

fútbol

TS

TS 2384478	r. madrid 100
TS 2384479	barcelona
TS 2384480	atlético
TS 2384481	valencia
TS 2384482	athletic
TS 2384483	rianxeira
TS 2384484	real betis
TS 2384485	depor
TS 2384486	r. oviedo
TS 2384487	r. sociedad
TS 2384488	sporting
TS 2384489	sevilla
TS 2384490	villareal
TS 2384491	zaragoza
TS 2384492	levante
TS 2384493	osasuna
TS 2384494	mallorca
TS 2384495	champions
TS 2384496	champions

EJ: TS 2384496

como enviar

1. envía un mensaje con el código correspondiente al 5011
2. recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes



NUMERO UNO 5011 SMS AL

para realizar una consulta por favor dirigete a: infoes@mobee.com

¡con tu ayuda mejoraremos el servicio! envía un email a Mobee con tu consulta, reclamación, opinión, ideas etc. A tu disposición

LOGOS	Nokia 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 7110, 7190, 7210, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, Samsung T100
DIBUJOS	Motorola T720e, Nokia 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 7210, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, MT50, SL45
TONOS	Motorola T190, T191, T280, Timeport 250, V100, V50, Nokia 3110, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5210, 5510, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 7110, 7190, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, Sagem MC930, MC932, MC936, MC939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MW932, MW939, MY3020

en www.mobee.com te ofrecemos una gran variedad de dibujos, logos, tonos y servicios para tu móvil . coste por mensaje de 0,90€ + IVA válido para operadores movistar, amena y vodafone

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

RESIDENT EVIL ZERO

Los orígenes del mal

Aunque hace poco que apareció el remake del primer «Resident Evil», ya tenemos aquí otra brillante entrega de la saga. Más sustos, puzzles y monstruos para que el festival del terror no decaiga hasta la llegada de «Resident Evil 4»

Dentro de la compleja historia narrada en la serie Resident Evil, conviene aclarar que «Zero» se ubica cronológicamente en el pasado, antes de los trágicos acontecimientos que desencadenaron el Virus –T sobre la población de Raccon City. El juego presenta a dos nuevos personajes, Rebecca y Billy, que comienzan su aventura a bordo de un tren en marcha. Luego se pasa a visitar otros lugares de ambientación gótica e industrial, y a lo largo del camino te encuentras con un remozado bestiario de animales mutados. Por supuesto, no falta el usual repertorio de zombis marca de la casa, que se deshacen en pedazos bajo el fuego de las armas más potentes del arsenal.

Las innovaciones

Aunque los juegos de «Resident Evil» son poco aficionados a trastear con su fórmula base, siempre incorporan algunas pequeñas novedades en el apartado jugable para diferenciarse entre sí. «Zero» elimina por primera vez el uso de"baúles mágicos", de forma que ahora se pueden depositar en cualquier parte los objetos que no necesites, para recogerlos más tarde y en su momento. Esto a veces puede dar lugar a confusiones del tipo "¿donde puñetas dejé la manivela?", si bien una rápida consulta al mapa general de la zona basta para localizar todos tus trastos. La libertad de depósito es un arma de doble filo, pero bien utilizada, te puede ahorrar muchos paseos inútiles. Otra característica de «Zero» es que puedes manejar a los dos protagonistas a la vez, y cada uno posee habilidades específicas. En ocasiones la pareja tiene que separarse para resolver ciertos puzzles, y se dan situaciones de pánico en las que atacan a uno mientras estás controlando al otro. Aún así, la posibilidad de doblar la potencia de fuego a la hora de abatir enemigos es tan atractiva como suena.

Exprimiendo a GameCube

Técnicamente, el juego deslumbra con el mismo esplendor gráfico que caracterizó a la anterior incursión de la serie en GameCube. Elaborados personajes poligonales, fondos llenos de detalle con elementos animados, lujosas escenas de video intermedias… todo un festín visual de primera clase. En cuanto al sonido, está utilizado expertamente

A los zombis les encanta darles sustos a las chicas estresadas. ¡Qué picarones!



Control a la antigua usanza

Además de los habituales bonus extras que recibes por completar el juego en un tiempo determinado (trajes adicionales y un lanzacohetes), hay un minijuego adicional desbloqueable. Se trata de una especie de caza del tesoro por diferentes habitaciones del juego principal, que han sido remezcladas con monstruos diferentes.

Ojo al detalle de los modelos, tan buenos como en el Resident anterior.

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Cuando uno encuentra un escenario aparentemente desértico, enseguida empiezas a sospechar de que algo acecha escondido.

Control a la antigua usanza

El único aspecto polémico de «Resident Evil Zero» es su sistema de control, que sigue estando basado en ejes. Pulsas derecha e izquierda para girar sobre el eje horizontal, y adelante o atrás para desplazarte sobre el eje vertical. Los movimientos así generados parecen un poco torpes en comparación con el dinamismo de otros títulos modernos, pero dentro de contexto de este juego, funciona estupendamente.

En fila de a uno no hay problema, lo malo es cuando te rodean.

Hay que ver cómo se pone el revisor cuando le dices que no tienes billete, oye.

Los efectos de luz son los grandes protagonistas.



Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Survival Horror

Lanzamiento
Marzo

Cibercontacto
www.capcom-europe.com/residentevilzero

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
Game Cube

para contribuir a la atmósfera del juego, y va desde los inquietantes gemidos de los zombis a la música trepidante que te asalta durante los momentos de mayor tensión. Cuando se trata de proporcionar una experiencia acústica sobresaliente, Capcom sabe lo que hace.

Para cualquier aficionado al género del Survival Horror, la llegada de una nueva entrega de «Resident Evil» es siempre motivo de festejo. Saben que pueden contar con una historia de primera, muchos sustos, y un apartado gráfico exprime al máximo las posibilidades de la plataforma. En el caso de «Zero», estas expectativas se han cumplido rigurosamente, así que nos sumamos gustosos a la celebración.

Para que una relación funcione, hay que compartir intereses. En este caso, ¡tirotear zombis!

FLASHES

Sin llamar la atención que provocarían a través de la gran pantalla, los protagonistas de **«Monstruos, S.A. La fábrica de sustos»** se han infiltrado este mes en la cúbica de Nintendo para, susto aquí susto allá, ofrecer dinamismo y diversión a tutiplén, a pesar de que carezcan de la espontaneidad del primer juego basado en la curiosa factoría. Piénsalo: es eso, o jugar a **«Sponge Bob Revenge of the Flying Dutchman»** y **«Jimmy Neutron Boy Genius»**, que también están muy bien para distraer a la chiquillería, pero poco más. Al menos, **«Shrek Super Party»** se disfruta bien en compañía, y el verdoso ogro tiene una cierta socarronería que lo distingue de sus contemporáneos animados. Aunque eso sí, para disfrutar a fondo y sin complejos, nos quedamos con **«Super Monkey Ball 2»**. Es de lógica, porque cuando el protagonista es un mono metido dentro de una bola, la diversión viene rodando sola. Y los que prefieran erizos, pues nada, **«Sonic Mega Collection»**, la mejor receta para rememorar la época de oro de los juegos de plataformas a velocidad supersónica. Casi la misma velocidad que se coge en **«Dowtown Run»**, donde además de conducir a todo trapo, hay que hacer virguerías. Pisa a fondo, macho.



En la cúbica Jimmy demuestra todas sus habilidades de joven genio con mil recursos.



Las monerías de «Super Monkey Ball 2» son de las que realmente hacen afición.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES

Se acabó envidiar a PS2. Legolas, Gimli y Aragorn se reúnen ahora en GameCube (y también en Xbox) para proseguir con la cacería de orcos. Para llevar a la Tierra Media al terreno del videojuego, EA ha optado por crear un mata-mata al más puro estilo «Golden Axe». Pero ojo, porque el poderío técnico desplegado en «Las dos torres» no tiene nada de retro y sí mucho de superproducción en la línea de la obra magna de Peter Jackson. El virtuosismo gráfico está a la altura de los mejores títulos del género de acción, y la banda sonora original de las películas presta sus poderosos acordes para ofrecer una experiencia acústica de primera. Añade a eso el material extra sacado directamente de los filmes, y nos encontramos ante una de las mejores y más fieles conversiones a videojuego que hayamos disfrutado hasta ahora de un trabajo cinematográfico. La acción se desarrolla a lo largo de doce misiones ambientadas en los evocadores paisajes de «La comunidad del anillo» y «Las dos torres». Empezando por la batalla del Monte del Destino (manejando a Isildur, nada menos) y terminando con el climático asalto al Abismo de Helm, los enfrentamientos mano a mano contra orcos, trasgos y trolls se suceden a un ritmo trepidante. Para cada misión puedes escoger entre jugar con Legolas, Aragorn o Gimli, y si consigues encadenar buenas y variadas combinaciones a la vez que bloqueas ataques con efectividad, obtienes puntos con los que comprar nuevos combos y mejorar las habilidades específicas de cada personaje. Es un sistema de combate rico y profundo que se conserva fresco a lo largo de toda la partida. Incluso si no eres fan de las películas, «Las dos torres» brilla con méritos que van más allá de la licencia en la que se basa.

Ficha Técnica

Compañía	EA Games
Género	Acción
Lanzamiento	Marzo
Cibercontacto	www.ea.com/eagames/official/lordoftherings/
Dirigido a ...	Jóvenes
Plataformas	NGC, Xbox, PS2, GBA

Tanto Aragorn como Legolas pueden usar el arco, pero es el elfo el que más provecho le saca

Las batallas más memorables que aparecían en los filmes han sido recreadas con admirable fidelidad.

En la película no salía, pero resulta que Gimli tiene un hacha llameante que es la bomba.

El orco común es la pieza de caza favorita, pero también encontrarás fieros trasgos y peligrosos trolls.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

En buena compañía

Aunque en «Las dos torres» no haya un modo multijugador, eso no significa que tengas que enfrentarte a las hordas de Sauron y Saruman sin ayuda. La presencia a tu lado de personajes manejados por la I.A. le ponen al juego ese toque de combate en equipo característico de las películas. Luchar junto a Boromir o Gandalf es un auténtico flipe.

Acompaña a Legolas, Aragorn y Gimli en su fantástico viaje a la Tierra Media.

La Tierra Media se encuentra al borde de la destrucción.

Únete a la Comunidad o sumérgete en la oscuridad.







EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LAS DOS TORRES



Lucha como Aragorn, Legolas o Gimli, cada uno con sus propios estilos de combate y habilidades que podrás mejorar.

Lucha contra los diabólicos acólitos de Sauron, el Trol de las Cavernas, los Espectros del Anillo y los Uruk-Hai, desde las Minas de Moria hasta el Abismo de Helms.

A lo largo de esta épica aventura disfrutarás de entrevistas exclusivas con los actores, escenas de la película Las Dos Torres y la banda sonora original de La Comunidad del Anillo.















espana.ea.com

GAME CUBE

TOM CLANCY'S GHOST RECON



Siempre hay que estar al acecho, para abatir al enemigo sin ser visto.

Prepara el rifle de francotirador y échate cuerpo a tierra, porque ya está aquí la patrulla fantasma.
Mientras que Solid Snake y Sam Fisher operan en solitario y en espacios cerrados para neutralizar amenazas terroristas, en «Ghost Recon» se lleva la acción de sigilo táctico al terreno de lo militar, en enormes escenarios al aire libre y manejando a dos equipos de soldados altamente especializados. Pero el énfasis es el mismo: actuar con extrema cautela, en la sombra, y liquidar al enemigo antes de que siquiera pueda verte. En definitiva, el equivalente moderno de los ninjas en el campo de batalla. El juego proviene del mundo del PC, y la conversión ha sido realizada de manera magistral. Los gráficos se conservan casi idénticos, y la interfaz se ha redefinido para hacerla más accesible y fácil de utilizar. Como tienes dos equipos, puedes manejar a un soldado directamente y darles órdenes a los demás mediante sencillos submenús, mientras que un radar te ayuda a localizar con precisión al enemigo. Buena parte de las misiones te las pasas buscando afanosamente soldados ocultos y posicionándote para darles el tiro de gracia, lo que convierte a este juego en un simulador de francotirador mucho más realista y completo de lo que «Silent Scope» podría aspirar a ser jamás. Eso sí, también hay momentos en los que se desatan furiosos tiroteos, así que el resultado es un paquete táctico de lo más variado. Un juego para emular con autenticidad el ardor guerrero de los boinas verdes.

La acción de sigilo táctico se desarrolla en imponente escenarios al aire libre.

UP&DOWN

▲ Gráficos que apuestan antes por el realismo que la espectacularidad. Interesante combate en equipo.

▼ Los más veteranos y puristas de las tácticas de campo militares quizá lo encuentren un tanto simplificador.

Compañía: UbiSoft | Género: Shooter | Disponible: PS2 | Lanzamiento: Marzo | Jóvenes-Adultos

RUGRATS ROYAL RANSOM

Para que no sientan celos de sus «mayorzotes» Thornberrys, nuestos zascandiles Rugrats siguen dando guerra y agitando el pañal al viento (esperemos que no "usado") en señal de rebelión en la "guarde".
Y, para que no falte de nada, en esta ocasión tendremos a nuestros diablillos en un castillo-palacete, sito en la planta noble de la cúbica de Nintendo para responder a los caprichos de Angelica. Y parece que por fin las criaturas han encontrado una buena residencia fija, después de sus casi siempre decepcionantes devaneos con la Play y sus algo constreñidas aventuras en la GBA, que pedían a gritos una ampliación del campo de batalla como justamente se ha producido aquí. Desde luego, las líneas maestras de la franquicia no se han alterado en absoluto: tendremos que atacar (bueno, chinchar un poquito) a unos cuantos enemigos con un armamento tan "contundente" como una batería de chupetes atómicos o un rayo láser (o lácteo) impulsado por la energía de un biberón hirviendo, recoger tesoros y juguetillos ocultos, explorar las burbujeantes zonas y niveles a nuestra disposición (algunas sencillamente fantásticas y de imaginería cuentista a lo «Hansel y Gretel» o «El flautista de Hamelin») y, en definitiva, gatear por cada rincón de la mansión, aún a riesgo de que nos confundan con una oveja merina con tanto acumular pelusas y musarañas de los rincones. En fin, un juego de lo más divertido y simpaticón para grandes y pequeños, padres y críos, abuelos y nietos. Qué bonito es ponerse la dentadura de leche de vez en cuando...

Todos los niveles rebosan burbujeante diversión.

Estos diablillos bucearán en la aventura sin parar un segundo.

UP&DOWN

▲ Simpatía derrochadora y el carismático Tommy como all-star.

▼ Escasa duración y por momentos la dificultad, que tiene su miga.

Compañía: THQ | Género: Aventura | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

DAKAR 2



Los imprevistos y averías pueden jugarte una mala pasada en este durísimo rally.



El título original pasó con más pena que gloria, pero de sabios es rectificar. Aprendida la lección, y para esquivar aquello de tropezar en la misma piedra, los chicos de Acclaim se han currado su vuelta por las ardientes pistas del rally más famoso del mundo, robusteciendo todos los aspectos demandados en un juego de conducción, manita de pintura en los gráficos incluida. Uno de los puntos básicos ha sido asegurar la máxima fidelidad posible al concepto de la prueba. Así, el espíritu aventurero de polvo, arena y aroma de gasolina puedes vivirlo a tope sobre diseñadísimos todo-terrenos, motos y potentes camiones, cada uno de ellos con sus propias características y comportamiento específico para 12 espectaculares circuitos. En éstos podrás flipar con una conducción sorprendente, casi sintiendo en los huesos la amortiguación del vehículo, contribuyendo a ello estupendos efectos gráficos, como el humo y las rodadas de los derrapes, además de la representación, perfectamente visible, de daños en la carrocería. Eso sí, tu vehículo no aguanta tralla infinita y su mal estado puede hacerte perder mucho tiempo y la carrera. El manejo adecuado por evitar obstáculos, el sentido de la orientación (el correcto uso del GPS, imprescindible para los despistados), así como tener presente el tiempo de clasificación, serán más importantes que apretar el acelerador sin sentido. Y si quieres auténtica diversión, en el modo multiplayer desbloquearás otros vehículos ocultos hasta tenerlos a todos como rivales en apasionantes etapas sin cuartel. Así que ya sabes, si buscas emociones fuertes bajo la ley del desierto, pon a punto el motor y cuidado con los baches, colega.

UP&DOWN

Competir con tres tipos de vehículos diferentes. El espíritu de aventura. La variedad de escenarios

Hay circuitos que son algo flojitos. Un buen toquecito de simulador le hubiera venido bien.

Compañía: Acclaim | Género: Conducción | Disponible: PS2, Xbox | Lanzamiento: Febrero | Jóvenes

DR. MUTO

La ciencia tiene un nuevo adalid, ¡y es un doctor chiflado con más peligro que una caja de bombas! Su nombre es Dr.Muto, y tras volar en pedazos su propio planeta mientras trataba de encontrar una fuente de energía alternativa, se propone reconstruirlo con su mejor voluntad y la ayuda de sus chalados inventos. El mejor de todos es precisamente el que le da nombre, porque a lo largo del juego nuestro buen doctor va recolectando el DNA que le permite transformarse en diversos animales. Cuando Muto se transforma en gorila, pez, ardilla o lo que sea, accede a nuevas zonas y adquiere habilidades totalmente diferentes, lo que dota de una gran variedad a la mecánica de juego. En esencia, «Dr.Muto» es un título plataformero de pura cepa, de los de correr y saltar, cuyo motor principal es la profusa recolección de variados objetos dentro de una ambientación de ciencia estrafalaria. Gráficamente no se puede decir que sea demasiado impresionante (hemos visto juegos bastante superiores en este sentido), aunque entre las graciosas animaciones y los descacharrantes personajes que pululan por la pantalla, es fácil cogerle simpatía. Lo que ya no es tan simpático es cuando la cámara o los controles te juegan una mala pasada y te mueras por su culpa. Por fortuna, como tienes vidas infinitas y abundan los puntos de control, tampoco es un problema insalvable. En fin, que «Dr.Muto» no es un título que se pueda catalogar como imprescindible, pero si eres un fan irremediable de este tipo de juegos, merece la pena que le eches un vistazo. Después de todo, no todos los días se tiene la ocasión de meterse en la piel de un científico loco…

Hay que ver las cosas que tiene que hacer uno en nombre de la ciencia.

UP&DOWN

El ingenioso concepto de las mutaciones ofrece una amplia variedad de actividades.

Le falta un poco más de alegría en el apartado gráfico. Recoger tantos objetos puede cansar.

En los plataformas abundan personajes raros, pero Muto es el más freak.

Compañía: Midway | Género: Plataforma | Lanzamiento: Marzo | PS2, Xbox, GBA | Todos



Gran Concurso

"Dibuja al nuevo Rayman" y compite por fabulosos premios...

Tan sólo tendrás que dejar tu dibujo en la sección de videojuegos de El Corte Inglés más cercano a tu casa, escribiendo detrás tu nombre, edad y número de teléfono.

PREMIOS

1º Patinete eléctrico Campus.

2º y 3º Un patinete eléctrico Baby.

10 siguientes: Un teléfono móvil con tarjeta pre-pago.

20 siguientes: Una camiseta Rayman 3









Periodo del concurso: Del 1 al 31 de marzo.
Se harán entrega de los premios en el mes de abril.

Ubi Soft Entertainment: c/Playa de Liencres Nº. 2 (Edificio Londres) Planta 1ª. Complejo Europa Empresarial, Crta N-VI A Coruña, Km 24, 28230 Las Rozas, MADRID.

SHENMUE 2
Una aventura descomunal

Tras su paso por la infortunada Dreamcast, la segunda parte de «Shenmue» llega a Xbox con todos los honores. Una vez más, la obra magna de Yu Suzuki asombra al personal con su increíble sentido de la escala.

Quizá el mayor problema a la hora de disfrutar de «Shenmue 2» para los usuarios de Xbox es que la primera parte solo se puede jugar en Dreamcast. Dado que el argumento de la segunda entrega es una continuación en toda regla, se ha incluido un conveniente resumen y un compendio de escenas intermedias que te ponen al corriente de lo que ha pasado hasta ahora. Y lo que es más importante, comienzas el juego con todos los objetillos coleccionables y las maniobras de combate que pudieras haber obtenido en la primera parte. Qué detalle, ¿no?

El mejor equipaje para ir de mochilero son las artes marciales.

Cualquier ocasión es buena para proponer un nuevo minijuego.



Ficha Técnica

Compañía	Sega-AM2
Género	Aventura/Acción
Lanzamiento	Marzo
Cibercontacto	www.shenmue.com
Dirigido a ...	Jóvenes
Plataformas	Xbox

El embrujo de Hong Kong

Tu papel es el de Ryo Hazuki, un joven cuyo padre ha sido asesinado por un misterioso artista marcial de la mafia. Para investigar acerca del crimen, el muchacho se echa el petate al hombro y se marcha a Hong Kong. El juego comienza justo cuando Ryo se baja del barco, ¡ahí es nada! Dado que la zona es totalmente desconocida para nuestro héroe, te tienes que buscar la vida como puedas para sobrevivir: encontrar un lugar donde hospedarte, ganar dinero para atender a tus gastos diarios, comprar mapas... En todo momento te ves rodeado por un entorno asombrosamente realista, una ciudad que vive y respira a su propio ritmo, con sus transeúntes yendo de aquí para allá atendiendo a su rutinas diarias y con tiendas que abren y cierran según el momento del día.





Este muchacho siempre encuentra ligues allá donde va.

Estos yayos son los primeros en darte la bienvenida.

¡Pulsa derecha! ¡Derecha!

Además de las excitantes peleas (que utilizan el motor de combate de «Virtua Fighter»), a veces la acción se desarrolla mediante pruebas de reflejos. Te muestran una secuencia de pulsaciones, y tú tienes que introducirlas rápidamente para salir airoso de la situación. ¡No es nada fácil, porque a menudo los nervios te traicionan!

Hay mucho mundo para descubrir, así que entre entrenar con viejos maestros de kung-fu, darles estopa a los macarras locales y ligar con las guapas mozas que te encuentras, es fácil acabar olvidando lo que has venido a hacer aquí. Abundan las aventuras y las actividades alternativas, así que tus paseos callejeros siempre son de lo más distraído.

Desde Dreamcast a Xbox

El apartado gráfico es un poco difícil de juzgar, porque pese a que se han añadido efectos especiales y se han reducido las ralentizaciones, los modelos poligonales no dejan de provenir de un juego diseñado para una consola tecnológicamente inferior. No obstante, la dirección artística es realmente sobresaliente. Hay tanta variedad de personajes y los escenarios parecen tan auténticos que es difícil no sentirse impresionado por lo que se está viendo. En cuanto al sonido, la música es estupenda y atmosférica, de calidad cinematográfica, pero por otro lado, los actores de doblaje son terriblemente malos, ¡y ni siquiera hace falta saber inglés para darse cuenta de lo mal que interpretan! Aunque no aproveche al 100% las posibilidades de Xbox, «Shenmue 2» es un título espectacular en sus planteamientos que proporciona una experiencia de juego única. Sería una pena que no la vivieses, porque te perderías una parte importante de la historia de los videojuegos.

Filtros de pantalla

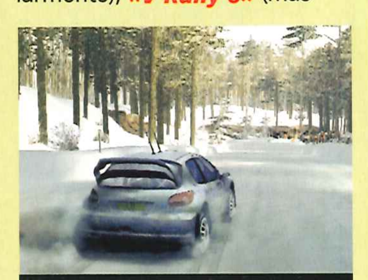
Entre otros efectos incluidos para mejorar el apartado gráfico original, hay uno muy curioso que te permite cambiar la tonalidad de la pantalla con un filtro de color. Puedes ver el juego en blanco y negro o en colores más apagados y realistas, por ejemplo. Además puedes hacer capturas de imagen casi en cualquier momento y montarte un álbum de fotos de lo más artístico.

Valoración



7 FLASHES

La primavera, la sangre verde altera. Si algún escéptico lo pone en duda, he aquí este septeto furibundo con alto octanaje y más caballos que en el casting de **«Spirit»**. Ojo a la escudería mensual de la Xbox, compuesta por **«Lotus Challenge»** (escudería conocida que aquí renueva chasis y motores espectacularmente), **«V-Rally 3»** (más autos locos surcando tierra, nieve y aire para los que os haya decepcionado un punto su versión PS2), **«Dakar 2»** (excelente secuela de un título nada desértico) y, de postre, **«Cars»**, otro con el pie pegado al acelerador. Con tanto volantazo, no viene mal pedir tiempo muerto y echarse unas partiditas al **«NBA 2K3»**, ilustre veterano que tiene a bien echarse unas canastas en las nuevas canchas consoleras con más capacidad jugona y más extras que el mismísimo Iverson. También de dibujos animados en **«Dr. Muto»**, divertida (y aguerrida) aventura sobre un científico loco con espíritu a lo **«Haven»** o **«Rayman»**. Para acabar, templemos ánimos con el balsámico grillito **«Zapper»**. Más mono, él...



«V-Rally 3» combina los imprescindibles elementos de velocidad y riesgo para pasar una tarde de juego pegado al volante.



El «Dr. Muto» es más peligroso que un mono con dos pistolas. No hay nada más que ver el efecto de sus experimentos.

CAPCOM VS SNK 2 EO



¡Qué alegría y alborozo da ver a aquellos chalados repartir mamporros como en los encallecidos tiempos de las recreativas.

Si hace cuatro añitos el buen rollo existente entre Capcom y SNK propició un juegazo de los que dejan la consola hecha fosfatina, ahora su secuela salta a las máquinas de nueva generación, además con la coletilla EO (Easy Operation) para que no nos liemos demasiado con tanto botón (que con el mando de la Xbox y GameCube no es nada difícil). Esto es, una cuarentena de all-stars de ambas conferencias –desde los veteranos de "Street Fighter" a los rookies de "Resident Evil Zero"– poniéndose la cara como un mapa, aunque el relieve luzca más bien poco por culpa del empecinado look en 2D, que trae como consecuencia que algunos personajes aparezcan pixelados y tiritando (pobrecito Morrigan), aunque la tecnología Xbox lime asperezas.

Para los que conozcan la saga, esta versión no les defraudará, aunque quizá tampoco los entusiasmará, porque la fidelidad a las antiguas versiones Dreamcast y PS2 es total, a pesar de que haya nuevos machacamollas como Eagle y Haohmaru de altura. Por otra parte, también se mantienen la media docena de grooves (estilos de lucha) ya vistos en el «Mark of the Millenium» y los modos de juego, aunque se añade un modo editor y otro de "moviola" curiosetes. Donde los chicos se salen es en el apartado musical, y en los escenarios y efectos especiales que es de lo que, en definitiva, se trata en estos casos. Así que, aunque tenga sus cositas, un título imprescindible para los amantes de los beats y los nostálgicos de la Edad Dorada, al margen de que hacerse con tanto groove, ISM y combo sonajero a veces te deje algo sonado y con jilguerillos sobrevolando el colodrillo, como si de un personaje de Ibáñez se tratase.

Valoración

- Gráficos ■■■■□□
- Jugabilidad ■■■■■□
- Sonido/FX ■■■■■■
- Originalidad ■■■■□□

Combos, patadas metralleta, golpes especiales... el espíritu de los mejores clásicos peleones, a escena .

Para no distraer la acción, lo mejor son unos escenarios poco poblados.

Como la calle es de todos, ¿por qué no aprovecharla para repartir cera?

Con las espectaculares fuerzas especiales podremos dejar al enemigo "torrado".

Osos polares, personajillos a lo Freddy Krueger... todo vale para el atrezzo.

Zangief, haciendo gala de su "defensa desintegradora". Mano de santo.

Ficha Técnica

Compañía
EA-Capcom

Género
Lucha

Lanzamiento
Marzo

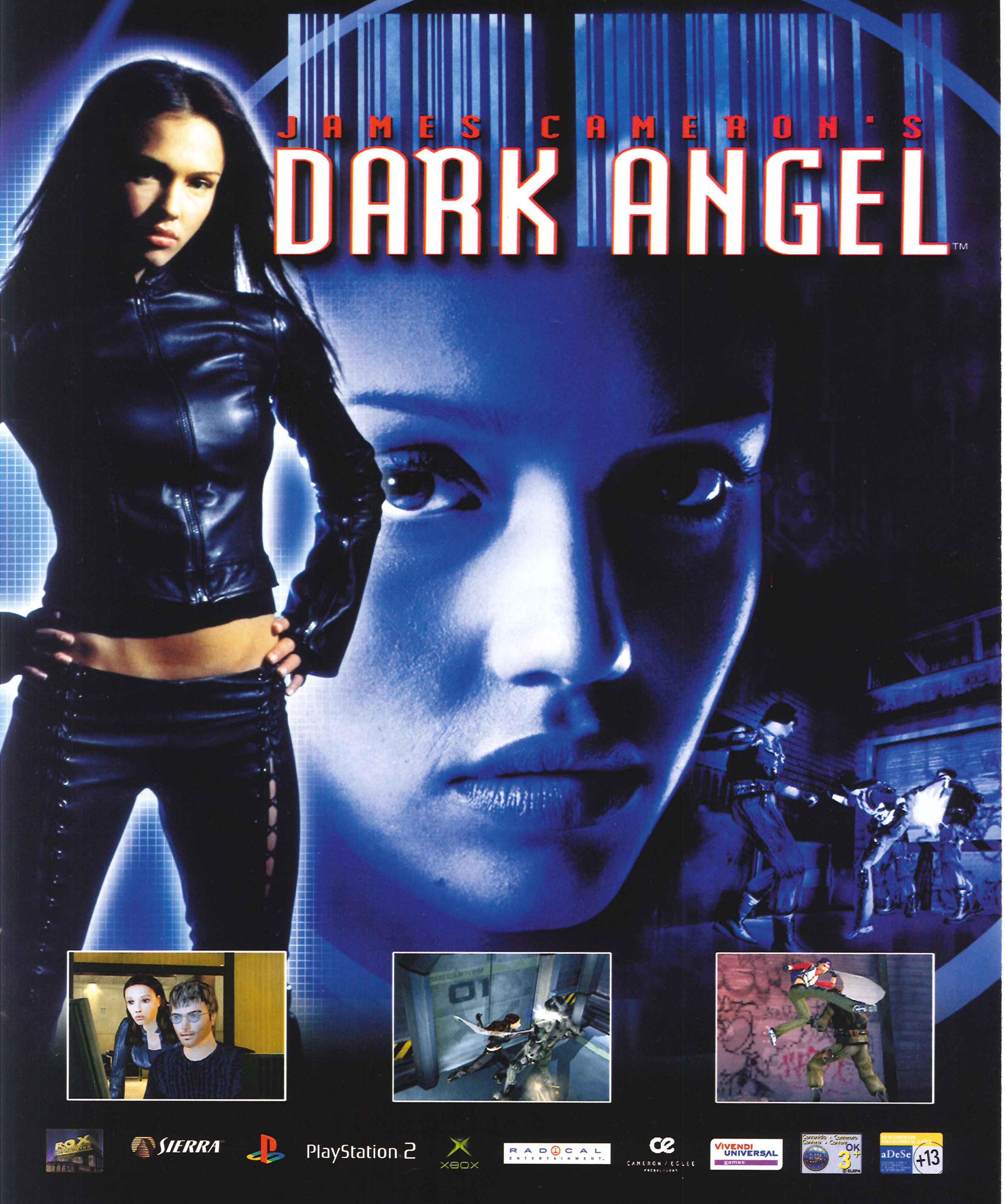
Cibercontacto
www.capcom-europe.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
Xbox

Cócteles bien agitados

La bombilla procedió de los avispados de Capcom, que hace algo menos de un lustro tuvieron la feliz ocurrencia de juntar en el ring algunos de sus héroes procedentes de «Street Fighter» y «DarkStalkers» con los héroes y villanos de la Marvel. Desde entonces, el crossover o cóctel de protas de varios títulos, hace furor, sobre todo en el género de lucha, aunque no hay que olvidar otro hito híbrido como «Kingdom Hearts». Contamíname, como dijo aquél.


JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™
SIERRA
PlayStation 2
XBOX
RADICAL ENTERTAINMENT
CAMERON / EGLEE
VIVENDI UNIVERSAL games
aDeSe +13

XBOX

PANZER DRAGOON ORTA

Surcar los cielos a lomo de un dragón y librar furiosas batallas en el aire a golpe de láser.
Esa es la idea que alimenta a toda la serie «Panzer Dragoon», que se estrena por primera vez en Xbox después de vivir días de gloria en Sega Saturn. Fiel a sus orígenes, «Orta» es un juego de tiros "sobre raíles" en el que disparas y esquivas a los enemigos mientras vuelas ágilmente por una ruta definida. Aunque siempre avanzas hacia adelante (acelerando y frenando a discreción), el peligro puede venir de cualquier parte. A cada momento tienes que orientar la vista hacia atrás y a los lados mientras afinas tu puntería. Cada fase está repleta de enemigos y estructuras defensivas para destruir, y se culmina con un combate contra un impresionante jefe final.
El género de "shooter sobre raíles" era bastante común hace años, pero hoy en día constituye una auténtica rareza que brilla por su originalidad. En «Orta» hay elementos propios de un juego elaborado, como las mutaciones del dragón (que evolucionan al recoger potenciadores) y los caminos alternativos, pero la clave de su adictividad está en la misma simplicidad de "esquivar y disparar" en la que se basa. Incluso cuando te has terminado el juego, sigue siendo un placer volver a él una y otra vez para mejorar tus registros e intentar batir los niveles de dificultad superiores, y eso sin contar con los abundantes extras para desbloquear (que incluyen una versión del «Panzer Dragoon» original). Gráficamente no vas a encontrar nada mejor en consola alguna, así que, encima, es un título ideal para presumir delante de tus amigos. Una auténtica obra maestra diseñada para que los jugadores de la vieja escuela disfruten como locos.

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
Sega

Género
Acción

Lanzamiento
Marzo

Cibercontacto
www.sega.com/games/xbox/

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
Xbox

El peligro puede llegar por cualquier lado.

La sensación de surcar los cielos está recreada de forma incomparable.

El diseño de los enemigos a abatir es de una fantasía desbordante.

Efectos y gráficos de primera clase para el juego más impactante de Xbox.

También tienes que destruir estructuras defensivas en el suelo.

El dragón mutante

Con solo pulsar un botón, tu dragón puede adoptar dos formas alternativas. Una es defensiva, y te permite interceptar misiles más fácilmente. La otra es de ataque, y otorga a tus lasers localizadores un poder destructivo mayor. Cada forma tiene un súper ataque específico, y si quieres dominar el juego, tendrás que saber elegir la más adecuada en cada situación.


MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™
CORRE POR TUS VENAS
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation®2
GAME BOY ADVANCE™
MIDWAY
Virgin PLAY
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

DEFENDER

Los clásicos nunca mueren, y Midway está dispuesta a demostrarlo con esta nueva versión del archiconocido «Defender»

Pero aunque nunca mueran, lo que sí hacen es modernizarse, y por eso este nuevo «Defender» luce una perspectiva tridimensional desde detrás de la nave que evoca al mejor «Starfox». Aún así, se reconocen fácilmente muchos de los elementos que caracterizaban al original: te dedicas a disparar contra alienígenas voladores de aspecto monstruoso que intentan con denuedo capturar a los humanos de la superficie, ¡y ojo, porque si se los llevan, se transforman en mutantes más peligrosos! ¿Y recuerdas el cambio de dirección rápido de la máquina recreativa? Pues aquí también puedes hacerlo, junto con loopings y rotaciones que sirven para eludir el fuego enemigo. A tu nave (que se puede escoger entre varios modelos) le puedes comprar nuevas armas y tecnologías a medida que avanza el juego, ¡incluyendo un dispositivo de hiperespacio que te teletransporta instantáneamente de un sitio a otro! Ah, que recuerdos trae todo esto, ¿a que sí? Pero espera, que hay más: ahora, para rechazar a la invasión alienígena, cuentas con unidades terrestres que tienes que recoger y recolocar estratégicamente. ¡Y cuando coges un tanque, el tío sigue disparando en vuelo contra el enemigo! El juego está lleno de pequeños detalles como éste que lo diferencian de la masa y, aunque quizá fracase a la hora de reproducir el ritmo frenético que tenía el «Defender» original, no deja de ser un buen «shooter» espacial lleno de encanto, que gustará tanto a viejas glorias como a jugadores de nuevo cuño.



Algunos alienígenas están inspirados en los de la recreativa, y otros tienen diseño nuevo.



UP&DOWN

▲ Recoger unidades terrestres y desplegarlas en otro sitio le da una nueva dimensión estratégica.

▼ La velocidad y el ritmo deberían ser más frenéticos, como en el «Defender» original.

Compañía: Midway | **Género:** Soot´em up | **Lanzamiento:** Marzo | **Disponible:** PS2, GC | Jóvenes

TOEJAM & EARL III

Con más marcha que la gramola atómica de la Motown en plenos y furibundos sesenta se presentan las nuevas aventuras de ToeJam y Earl, dos de los granujas con más ritmillo de Funkontron. Definitivamente, la verde de Microsoft le ha cogido las cosquillas al plataformas 3D (o 4D, caso de «Blinx») y buena prueba de ello es este efervescente juego plagado de colorido y buen rollo, donde nuestros protagonistas deberán recuperar los doce álbumes sagrados del funk sustraídos por unos alígenas facinerosos. Mezcla entre «Space Channel 5» y alguna aventura del zascandil Rayman, la nueva criatura de Sega deja bien claras sus armas en las primeras pantallas y niveles: exploración de territorios curvilíneos, bien diseñados y plenos de luminosidad (pocos escenarios lúgubres; como mucho, abandonados), enemigos no demasiado destripahuesos y mucho gadget y puzzle escondido para ir avanzando en cada territorio color chicle. Claro que la cosa se va complicando poco a poco hasta el punto de que no es difícil encallarse en tal o cual torre, portezuela o laguna. No todo va a ser echarse un bailecito inocente... Con un estupendo sentido lúdico, «ToeJam & Earl III» hará las delicias de los fans de la saga ya que, además de los guiños, minijuegos, selección aleatoria de partidas (para no repetir), opción on-line (bueno, cuando llegue), locuelos cachivaches, personajes con solera y nuevos en esta plaza (la eléctrica Latisha), ofrece unos bonitos interludios musicales para animar aún más la función. Funk-tástico, vaya.



Los protas deberán recuperar 12 álbumes sagrados del funk.

Mucho ritmo para resolver puzzles y pasarlo pipa en los mijuegos.

UP&DOWN

▲ Acción y gráficos vitaminados e hipermineralizados. Sorpresas a tituplén.

▼ Algunas fases tardan bastante en cargarse. Las animaciones podrían mejorar un poco.

Compañía: Sega | **Género:** Aventura | **Lanzamiento:** Marzo | Jóvenes

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Más sustancia para el mostrenco de Snake. Y de la buena, oiga, ya que este título le inyecta pura dinamita vitaminada procedente del país del Sol Naciente al excelente y aún crujiente «Sons of Liberty». Esto es, una especie de pack de expansión (con la diferencia de que el juego "nodriza" también está incluido) formado por más de ¡quinientas! misiones extra, entre alternativas, VR (Integral, en su versión nipona) y de las de "mirar debajo de la alfombra para encontrarlas" y dos modos de juego (Boss Survival y Casting Theater) que, aunque aquí ya conocíamos, el giro japo imprimido les da honores de novedad. Eso, aparte de nuevo armamento, casting de malotes y demás detallística que pondrá los dientes largos y las palmas batientes a los incondicionales de uno de los más rotundos juegos de la historia (que son legión, como diría el maestro). Entrando en materia, podemos decir, aún pecando de "gallegos" que, como en botica, hay de todo: algunas misiones VR que explotan la química Snake-Raiden a base de hilos argumentales, nuevos distritos y rifles de rechupete, y otros inusitadamente lentos, mazacotes y que muy poco aportan al juego original, solamente requieren más velocidad por parte del jugador. Eso sí, los usuarios de Xbox han tenido suerte en el reparto: tanto los gráficos como los escenarios y los extras suelen caer más de su lado que en otras plataformas. En definitiva, un título para fanáticos de la saga que, en general, no les defraudará, que no es moco de pavo (o gallito)..



La obra maestra de Hideo Kojima demuestra también en Xbox todo su potencial.



UP&DOWN

▲ Exhaustividad misionera y todo un detalle para los integristas de Snake.

▼ Excesiva lentitud en algunos pasajes, armamento a veces ligerito.

Compañía: Konami | Género: Acción/Aventura | Lanzamiento: Marzo | Jóvenes/Adultos

WORLD RACING

Si Lotus ya tuvo su propio juego, ¿porqué no habría de tenerlo Mercedes Benz? Pues eso es precisamente lo que hace «World Racing», poner la potente tecnología de Xbox al servicio de la popular marca de coches Mercedes para ofrecer una experiencia de conducción virtual de calidad. Y la verdad es que se lo han currado. Una modalidad de pantalla dividida para cuatro jugadores no es algo que se vea todos los días en este género, y el sistema de carrocería deformable, cuando se trata de coches oficiales, era inconcebible hasta hace poco. Se nota que Mercedes Benz ha prestado su colaboración sin condiciones, y podemos disfrutar de una variada gama de modelos que son un gozo de contemplar y de conducir. En total 107, y con la cámara desde el interior de la cabina puedes ver el salpicadero de cada uno. Vaya lujo. Las pruebas del modo misión, que ascienden a nada menos que 48, garantizan una larga vida de juego.Pero lo que de verdad distingue a este título del resto del pelotón son sus inmensos escenarios, que permiten que te salgas del camino predefinido y te pongas a explorar por ahí, a ver que encuentras. En tus devaneos por el campo puedes encontrar atajos útiles, sorpresas o hacer un poco de turismo y disfrutar de la libertad. Habituados acorrer "encajonados" en una carretera, esto de tener escenarios de varios kms. cuadrados es una novedad de lo más chula. Y además, ¡siempre quisimos tener un Mercedes!

Los inmensos escenarios son lo que más impresiona de este juego. ¡Ah,y no te olvides de ponerte el cinturón!

UP&DOWN

▲ La alucinante sensación de poder ir a cualquier parte que veas, por lejos que esté.

▼ Solo hay coches Mercedes Benz, así que no esperes conducir vehículos de otras marcas.

Compañía: TDK Mediactive | Género: Conducción | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

TEXTOS: GALIBO/NEXUS

XBOX LIVE ¡EN LÍNEA!

Microsoft lanza al mercado su servicio de juego online a través de banda ancha. Todo un nuevo universo de posibilidades para disfrutar de tus juegos favoritos.

El 14 de marzo será la fecha para empezar a ver si los éxitos cosechados por el momento en USA (más de 250.000 jugadores en menos de dos meses) pueden tener aquí continuidad cuando se ponga a la venta. En principio, y después de ser probado, las expectativas no pueden ser mejores, ya que lo de jugar on line con jugadores de otras latitudes mientras podemos comunicarnos con ellos es una experiencia gozosa. Pero vayamos por partes. Lo primero es adquirir el "Starter Kit" o kit de conexión que incluye un micrófono con auricular (Xbox Communicator), que nos permitirá hablar durante la partida con el resto de jugadores conectados; un disco de utilidades para registrarnos; dos demos jugables (Whacked! y Moto GP); además de una suscripción de 12 meses al servicio. Un pack con enorme potencial para sacarle el máximo jugo en un servicio de banda ancha (cable o ADSL), algo fundamental que debemos contratar. De ahí sólo es introducir el disco en la consola que actualizará el sistema operativo de Xbox y, al aparecer disponible la opción Live, pasar a configurar una sencilla conexión a Internet. Cubriendo todos los pasos y luego de elegir un nombre para nuestra identidad (Gamertag) y de introducir en la consola uno de los juegos compatibles con el servicio Live!, podremos unirnos a partidas multijugador, gracias a unos menús tremendamente sencillos y de manera rápida y segura.

Luz verde

Una vez encendida la luz verde, a disfrutar de las ventajas Xbox Live, tal como descargar contenido adicional (niveles, extras o nuevos personajes). La bomba es la función Quick Match, que te busca automáticamente una partida con buena conexión para engancharte a ella. Otras son las ofrecidas por el Communicator y su estupendo sonido, completamente independiente de los del juego; o la posibilidad de llevarte tu cuenta de Xbox en una tarjeta de memoria; o invitar a otros colegas a disfrutar de tu partida...
En fin, infinitas posibilidades para una nueva sensación de juego.

DESCARGA CONTENIDOS

Sólo Xbox ofrece a los jugadores de consola la posibilidad de descargar y almacenar, de forma gratuita o de pago, contenidos como nuevos niveles, personajes, misiones y estadísticas.

XBOX COMMUNICATOR

La comunicación con voz está integrada en todos los juegos multijugador de Xbox Live y permite comunicarse con los compañeros y contrincantes. Una de las opciones más interesantes es la posibilidad de enmascarar la voz, desactivarla o activar el control paterno.

LISTA DE AMIGOS

Esta opción permite a los jugadores localizar a sus amigos e invitarles a jugar con ellos sin importar a qué juego de Xbox Live se encuentren jugando.

IDENTIFICATIVO

Un único identificativo para todos los juegos, lo que permite a los jugadores mantener una única identidad y forjar su propia leyenda sin importar a qué título estén jugando.

MATCHMAKING

La opción Quick Match permite a los jugadores vivir la experiencia multijugador con tan solo hacer un click. La opción OptiMatch, exclusiva de Xbox Live, ayuda a los jugadores a seleccionar los juegos y contrincantes con un nivel de juego similar al suyo.

LOS JUEGOS

Los jugadores en Xbox Live dispondrán de una amplísima gama de juegos con los que disfrutar desde la salida del servicio. "El Starter Kit" incluye versiones especiales de MechAssault, MotoGP y Whacked!, y habrá muchos más juegos asombrosos disponibles en el mercado para Live, algunos de los cuales son los siguientes:

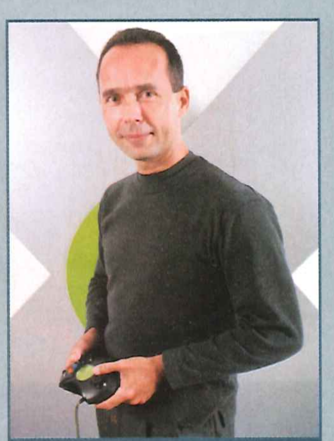
"MechAssault" (Microsoft Game Studios)
"Unreal Championship" (Infogrames Inc)
"Tom Clancy's Ghost Recon™" (Ubi Soft Entertainment)
"Whacked!" (Microsoft Game Studios)
"NFL Fever 2003" (Microsoft Game Studios)
"Capcom vs.SNK 2 EO" (Capcom)
" MotoGP"

Además, los siguientes juegos de Xbox, que estarán disponibles también a partir del 14 de marzo, incluirán contenidos descargable a través de Xbox Live: "Tom Clancy's Splinter Cell™" (Ubi Soft Entertainment) "ToeJam and Earl III: Mission to Earth" (Sega Europe), "MX Superfly" (THQ)

Entrevista

Michel Cassius, el heraldo del juego online.

Michel Cassius se ocupa de la promoción del servicio Xbox Live en Europa. Aunque es consciente de las dificultades para que el público español abrace de forma masiva el juego online por banda ancha, confía en que la calidad del servicio que Microsoft está ofreciendo supere todas las reticencias.



Michel Cassius, Vicepresidente Europeo de Xbox, augura larga vida a este servicio.

Según los analistas, el juego online va a más. Sin embargo, se espera que dentro de cinco años, o así, todavía haya más usuarios de juego online en PC que en consola. ¿No le preocupa?
No creo que se trate de una cuestión de competir con los juegos de PC. Son dos experiencias diferentes. Lo importante es que los analistas coinciden en que el juego online en consola va tener un rápido crecimiento en los próximos años.

¿En qué sentido ve diferente la experiencia online en consola de la experiencia online en PC?
Es más sociable. En la consola pueden reunirse cuatro personas y conectarse online para jugar juntos, salir a competir en equipo contra el resto del mundo. Creo que es una experiencia fantástica.

¿No le preocupa que en estos momentos haya más usuarios de Playstation 2 que de Xbox?
Nintendo y Playstation llevan años en el mercado. Nosotros, en tan sólo nueve meses, hemos vendido 1.8 millones de consolas en Europa, colocándonos en segundo lugar por delante de Nintendo. No es un mal comienzo.

¿Y cree que Xbox Live les ayudará a conquistar la primera plaza?
Nuestra máquina es superior, y teniendo en cuenta que Xbox Live es el único servicio online del mercado, definitivamente creo que eso nos da una ventaja a la hora de competir.

¿En qué consiste la inversión que está realizando Microsoft para traer el juego online a Xbox?
No se trata de crear una simple función de juego online, sino de ofrecer todo un servicio alrededor de él. Este servicio irá evolucionando para ofrecer nuevas funciones en el futuro.

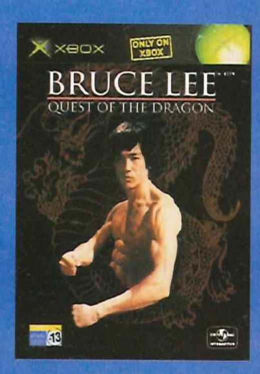
¿Cree que el juego online terminará desplazando al juego individual?
En absoluto. Uno no tiene porqué jugar siempre online, a veces puede resultar intimidante jugar con otras personas. Pero es en el aspecto socializador de los juegos donde de verdad está la diversión.

Dentro de tres o cuatro años habrá una nueva generación de consolas, ¿que pasará con Xbox Live entonces?
Hemos planteado el servicio como algo que permanecerá en el tiempo. Ahora nos estamos concentrando en que esté disponible para la Xbox de hoy, pero también lo estará para la Xbox del mañana.

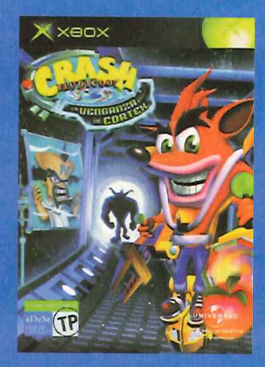
y tú, ¿juegas?

Además de su **calidad**, todos estos juegos tienen algo en común, su **precio**





BRUCE LEE
Xbox



CRASH BANDICOOT
Xbox



THE THING (La Cosa)
Xbox



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Xbox



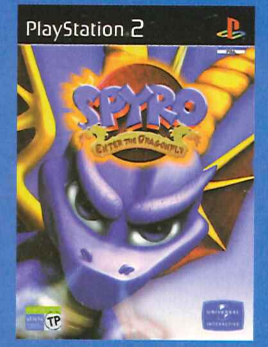
CRASH BANDICOOT
PlayStation 2



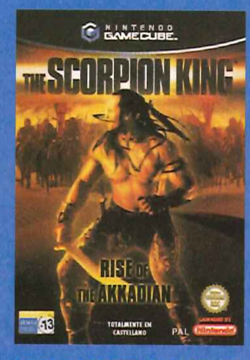
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
PlayStation 2



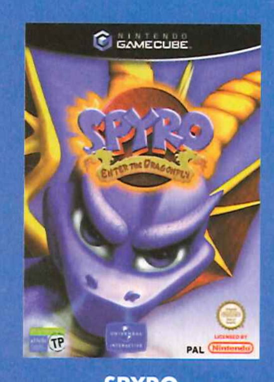
THE THING (La Cosa)
PlayStation 2



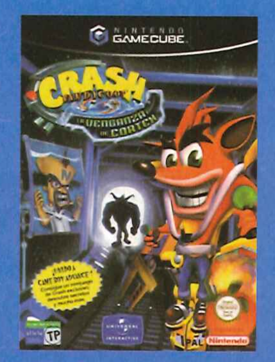
SPYRO
PlayStation 2



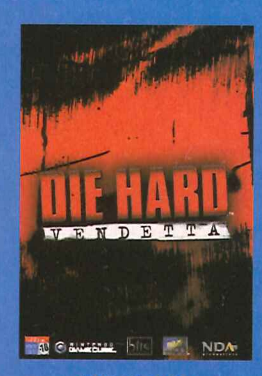
THE SCORPION KING
Nintendo Game Cube



SPYRO
Nintendo Game Cube



CRASH BANDICOOT
Nintendo Game Cube



DIE HARD
Nintendo Game Cube



CRASH BANDICOOT
Game Boy Advance



SPYRO
Game Boy Advance



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Game Boy Advance



MONSTER FORCE
Game Boy Advance







GAME BOY ADVANCE

El Corte Inglés

*Sólo del 15 de febrero al 30 de marzo de 2003. Consulta títulos de la promoción en el punto de venta.

GBA

ZAPPER



Desde los tiempos de Pepito Grillo no se veía asombro parecido.
Y es que este zascandil ortóptero, que parece recién salido del casting de «Antz», irrumpe en el mundillo consolero con tal frenesí y simpatía que no pocos le ven como gran esperanza insectívora en unos tiempos donde mandan los abusones armados hasta los dientes. La verdad es que Infogrames ha echado el resto ante éste su presunto título franquicia del año: la melodía dulce y chirriante de las antenas de Zapper sonará en todas las plataformas, con lo que ello implica en cuestión de géneros, gráficos, brillantez en general y demás detalles, pero siempre manteniendo una línea de calidad bastante férrea. Tras quedarnos con una sonrisa de oreja a oreja testeando su versión PS2, saltamos a la GBA, circo de pulgas y mascotillas mil que, por fuerza, cede una mayor prestancia y chasis al mundillo en miniatura de nuestro héroe. El sencillo argumento se mantiene: tendremos que salvar al hermano de Zapper –llamado Zipper (los herederos de Escobar podrían poner una querella)– y eludir a la malvada urraca Maggie y, por ende, a la ley de la selva. Desde luego, los escenarios pierden algo en la conversión (sobre todo el poblado fantasma o la jungla), pero ganan en manejabilidad intuitiva, adictividad de los puzzles y guiños cómplices, por así decirlo. Pero el carisma de Zapper, que es lo que importa, sale indemne, añadiéndose un componente naif y entrañable a su peculiar y burbujeante universo que quedaba distorsionado en las versiones «mayores» (lo peor que le puede pasar a este título es que se le tome excesivamente en serio). Así que muchos nubarrones puristas se nos tienen que presentar para que no nos calcemos los pantalones cortos y nos sintamos críos (o grillos) por una tarde (aunque sólo dure tres o cuatro horitas). Que no todo van a ser dinosaurios con fauces de sable, hombre.

Sin embargo, en pleno campo se encuentra como pez en el agua (y el motorcillo gráfico, no digamos).

De salto a salto, el bueno de Zapper acaba en sitios tan poco naturales como éste.

Ojo a los amiguetes de Zapper y a los objetos ocultos.

Colorido a tutiplén y mucha imaginación le dan salsa al juego.

Ficha Técnica

Compañía
Infogrames

Género
Plataformas

Lanzamiento
Marzo

Cibercontacto
www.onewickedcricket.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA, PS2, Xbox, GC

Desplegar la antena

Un arma infalible que tiene nuestro amiguito para escapar y ahuyentar villanos es su antena de "zapping" (nada de mando a distancia, teleadictos). Aunque en movimientos avanzados cueste cogerle el tranquillo, una vez que la controlemos nos permitirá poner a ardillas y pajarracos en su sitio. Y si se prueba por cuadruplicado en el modo multijugador, el efecto es simplemente demoledor. Que el pobre Zapper tampoco es Terminator con mil pistolas por banda.

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	4/6

TEXTOS: GABRIEL CARMONA

GBA

CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED



Aunque los escenarios son una tentación paratirarse a la bartola, con Crash no hay tiempo para el respiro.

Crash Bandicoot vuelve a Game Boy Advance con otra de sus características aventuras plataformeras. Nuestro marsupial amigo se propone frustrar de nuevo los malvados planes del Dr.N.Tropy, para lo cual tienes que corretear por niveles de scroll horizontal saltando por plataformas, deslizándote por cuerdas y sorteando todo tipo de peligros. A diferencia de otros juegos en los que te tienes que ganar tus movimientos especiales a medida que avanzas, Crash parte con una buena colección de ellos desde el principio, como el doble salto o el ataque giratorio, aunque posteriormente adquieres mejoras de esas habilidades básicas. Gracias a ellas, puedes encontrar áreas secretas que antes eran inaccesibles, así que te puedes pasar bastante rato explorando niveles que ya has superado tratando de encontrarlas. Es más, si vuelves a un nivel anterior y lo completas en tiempo récord, se te obsequia con una reliquia a modo de trofeo.

Además de las fases de desplazamiento lateral, también tienes rutas de obstáculos especiales en las que Crash practica esquí acuático, vuela en una nave espacial o se mete dentro de una esfera y tiene que esquivar los contenedores explosivos que se interponen en su camino. Esto último es particularmente divertido, y si un amigo tiene su propio cartucho, podéis montar competiciones uno contra uno. Gráficamente «N-Tranced» es majo, proporciona un más que respetable tiempo de juego y tiene por protagonista a un personaje muy carismático y popular, que además está estupendamente animado. Y es que no todo va a ser Mario cuando se trata de juegos de plataformas, ¿no?

UP&DOWN



Las carreras de obstáculos dan variedad a las de a las de desplazamiento lateral estándar.

En niveles posteriores, el nivel de dificultad sube mucho y a veces puede resultar un poco frustrante.

Compañía: Vivendi | Género: Plataforma | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

EL LIBRO DE LA SELVA 2

Los puzzles son auténticos retos. ¡Pon a prueba tu materia gris!

Al ritmo de salsa más sabrosón, Mowgli y cía se asoman una vez más a la diminuta pantalla de GBA. Su visita no puede ser más oportuna (¿o deberíamos decir oportunista?), porque el estreno de la segunda parte en los cines está a la vuelta de la esquina. En esta ocasión, nuestro intrépido niño de la jungla tiene que abrirse paso por seis exuberantes mundos de ambientación selvática. Durante su accidentado viaje hasta la aldea del hombre aparecen todos los personajes favoritos de la película, entre los que destacan el simpático oso Baloo, la sensata pantera Bagheera y, como no, el súper marchoso rey Louie. Cada mundo está aderezado por puzzles de habilidad mental y minijuegos de acción en los que el pequeño Mowgli tiene que derrotar a un jefe final. Si completas un nivel con éxito, se te recompensa con una pequeña secuencia, mientras que los más concienzudos pueden dedicarse a buscar las estatuas ocultas que abren los dibujos de la sección de galería. Así las cosas, no se puede decir que el juego en sí sea un portento de originalidad, hasta se podría decir que es un tanto rutinario, pero como la calidad técnica está a la altura de los altos estándares que Disney exige en todas sus licencias, no hay mucho de lo que nos podamos quejar. Es un cartucho especialmente recomendable para cinéfilos completistas y para los peques de la casa, que van a tener la ocasión de protagonizar un viaje de descubrimiento casi tan excitante como el que Mowgli vivió en su primera aventura por la selva.



UP&DOWN

Los puzzles de habilidad son estimulantes desafíos. Están los personajes esperados.

Un tanto rutinario, podrían haber sido más innovadores en la mecánica de juego.

Compañía: Disney Interactive | Género: Plataforma | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

TEST TEST TEST

TEXTOS: JOTACÉ

GBA

BOMBERMAN MAX 2

Los Bomberman dejan "regalitos con mecha" por todos lados. Y es que son de un detallista...

Si no quieres caldo, toma dos tazas. Eso debieron pensar los chicos de Hudson al lanzar al muy propicio acuario de la GBA este par de pececillos multicolores y revoltosos, pero ya viejos conocidos de las portátiles de raigambre. Siguiendo el lucrativo ejemplo de la franquicia «Pokémon», el «Bomberman» clásico se desglosa en dos: la versión azul (con la que controlaremos a nuestro héroe para liberarse del hechizo del rayo reductor Mini Mini lanzado por el maligno clan Hige Hige) y la roja (para mover los hilos de su compinche Max, también en similar brete). Así que la cuasi-revolucionaria opción para dos jugadores del primer juego queda aquí elevada al cuadrado. Pero no hay que preocuparse, porque el auténtico espíritu «Bomberman» no se ha visto alterado casi en nada: seguimos colocando "regalitos con mecha" para abrirnos camino, darles boleto a los enemigos y desbloquear fases secretas. Claro está, también hay novedades: por ejemplo, la ayudita de unas simpáticas criaturas llamadas Charaboms (que también evolucionan muy "pokemonmente"). Y como los bichos se hacen de querer casi al primera vistazo, los jugones más propicios no echarán de menos que los gráficos prácticamente no hayan pasado por el taller de chapa y pintura o que los escenarios sean algo repetitivos aunque, eso sí, anchos como Castilla. De todas formas, lo fetén del caso es pillarse un par de cables, tres amiguetes y deslumbrarse ante las nuevas posibilidades que ofrece el juego (veinte fases extras incluidas). Bombástico, vaya.

UP&DOWN

▲ La opción multijugador, excelente, y la capacidad de "enganche" en general.

▼ Pocas novedades y sonido (a pesar de las bombas) y FX algo pobretones.

Compañía: Vivendi | Género: Plataformas | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

SPONGEBOB REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

¿Puede una esponja de baño con pinta de queso gruyere y corbatín encarnado tener insólitas y alucinantes aventuras merecedoras de un señor videojuego? Pues claro que sí, hombre. Por si alguien lo duda, que piense en SpongeBob, que lleva unos cuantos años resoplando sus burbujeantes historias en Nickelodeon, uno de los viveros indiscutibles de los cartoons de nueva generación. Ahora, después de hacernos pasar buenos ratillos en la GameBoy Color, da un salto cualitativo a la Advance en esta simpática y saltarina aventura en 3D con sus toques de acción, puzzle y plataformas destilada directamente de la serie televisiva de marras. Lo de menos es el argumento (que sonará bastante a los incondicionales del elemento y dejará fríos a sus neófitos), porque ya se sabe que en estos casos se estira, encoge, revolotea y centrifuga hasta casi quedarse en mera pompa jabonosa. Lo bueno es buscarle las vueltas y las cosquillas a los siete rocambolescos y carpetovetónicos mundos (submarinos y terráqueos) por lo que se mueve nuestro ¿héroe?, más los ocho niveles por barba para que el juego no se quede en la duración de un suspiro. Aparte de un motorcillo gráfico que a veces respinguea como los ojos saltones del perro Agallas, el jugón podrá disfrutar con los secundarios que asoman por sus esquinas: Patrick Star, Sandy Cheeks, Squidward, Mr. Krabs y muchos más. Eso, y los inevitables gadgets y extras ocultos debajo de un hipocampo o un fantasmilla gelatinoso. Y que nadie le diga a esta esponja lo de «el frotar se va a acabar», que es un chico sensible...

Un buen número de secundarios aderezarán la aventura.

UP&DOWN

▲ Estupenda conversión televisivo-ludópata. Graciosos personajes y escenario.

▼ Que sólo sea para un jugador. Algo infantiloide.

Compañía: THQ | Género: Aventura | Disponible: PS2,GC | Lanzamiento: Marzo | Todos los públicos

TEST TEST TEST



www.elcorteingles.es

Da mucho juego.

Lo último en consolas, videojuegos y juegos para PC.

El mejor servicio de internet.

La garantía de El Corte Inglés.

Innumerables ventajas y promociones.

(*) first

www.elcorteingles.es

EL SITIO DE LOS VIDEOJUEGOS



Final Fantasy
IMPRIME LA LEYENDA

Si a un juego debería prendérsele en el ojal la etiqueta de «saga mítica» éste sería, en justicia y sin duda, a «Final Fantasy», una de las experiencias más impresionantes e innovadoras de la Historia ludópata.

Todo empezó en diciembre de 1987 (ya ha llovido, ¿eh?), cuando las huestes de Hiromichi Takana en Square revolucionaron el RPG, el género de moda de las vetustas NES (Famicon en el Lejano Oriente). Gracias a su original argumento (cuatro Guerreros de la Luz viajan dos mil años en el tiempo para liquidar a una fiera corrupia y enderezar el mundo), a la coherencia de su desarrollo (la historia se transforma en leyenda al cambiar el curso de la evolución), a sus personajes perfectamente diseñados por Yoshitaka Amano, a los alucinantes escenarios (el volcán Gurgu, el castillo Noroeste, el templo de Fieds Fiends...), y a su nuevo concepto de lucha por turno, «Final Fantasy» supuso un auténtico pelotazo en Japón. Lástima que en Occidente (USA, claro) no apareciera hasta el verano de 1990 por culpa de la complejidad de traducir la fonética japo al inglés, algo indispensable para el desarrollo de la acción.

Imparable

Pero el fenómeno no tenía freno ni barrera: un año después (1988) aparecía la secuela, que presentaba una sinopsis diferente y con ecos shakesperianos (la venganza de los cuatro huerfanitos, recordemos). El entusiasmo crecía pero cuando se desbordó realmente fue con las tercera y cuarta entregas, con avances increíbles en imagen y sonido, novedades como el cambio de personajes por «sistema de oficios» y, por fin, la conquista definitiva del territorio americano (de hecho, el siguiente «FF Mystic Quest» aparecía directamente en USA). El resto, ya es historia. Éxitos brutales (la séptima entrega, primera para PSX), hitos casi insuperables (la octava, maravilla) y hasta fracasos (la quinta). Y nada de dormirse en los laureles. Si alguien lo duda, véase el reciente «Kingdom Hearts», con personajes de la saga interactuando con el gigante Disney, y el asombroso sistema on line diseñado para la undécima entrega. La fantasía continúa...



Hace dos años se hizo la peli, subtitulada «La fuerza interior». Por momentos fascinante, no funcionó en taquilla, aunque sus actores virtuales dieron mucho que hablar.



Muy oportuna, Infogrames acaba de sacar al mercado «Final Fantasy Origins» en PSX, con los dos primeros títulos de la saga. Para coleccionistas nostálgicos.

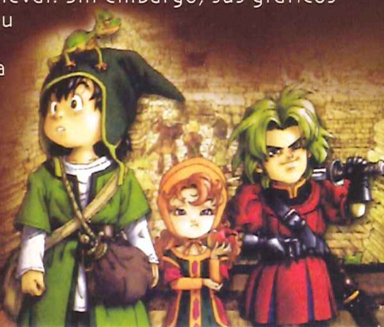


Uno de los personajes más señeros de «FF» fue Squall Leonheart («FF VIII»), que cambió drásticamente el look de los protagonistas, modernizándolos y, para algunos, aniñándolos.

EL PRECEDENTE

Dragon Quest

Aparecido en 1986, este título de Enix supuso una pequeña conmoción en los juegos de rol y fantasía medieval. Sin embargo, sus gráficos pedestres y su argumento algo tontaina (rescatar a una damisela y liquidar a un dragón) fue un mero aperitivo para el primer «Final Fantasy».



LOS DISCÍPULOS

Legend of Dragoon

Fiel representante de la vertiente épica de los RPG, este juego, bastante inspirado en «Final Fantasy VIII», se desmarca del resto de imitadores de la saga (que son legión) gracias a su espléndido argumento, a sus personajes carismáticos y a su original ataque «Dragoon system». Un alumno aventajado.

Everquest

Otro fiel seguidor del espíritu de «FF», además del fetén «Star Ocean», es este título, que tuvo la dicha de ser el primer RPG exclusivo para jugar on-line. Aparte del hito, destaca poderosamente el desarrollo del mundo de Norrath donde deberemos modelar a nuestro personaje. Ojo a las luchas chispeantes.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos



Battle Engine Aquila (PS2)

Para activar estos trucos, introduce el código correspondiente en forma de nombre, cuando comiences una partida nueva.

Truco:
Código
Selección de nivel:
!EVAH!
Invencibilidad:
B4K42
Todas las bonificaciones:
105770Y2 (ojo, los 0 son ceros, no letras "o")

Si quieres puedes activar más de un truco, simplemente escribe los dos códigos seguidos.

El señor de los anillos (PS2)

Para introducir estos trucos, tienes que poner el juego en pausa y dejar pulsados L1 + L2 + R1+ R2. A continuación pulsa la secuencia de teclas correspondiente al truco deseado. Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación.

Recuperar salud
Triángulo, Abajo, Equis, Arriba.
Recuperar munición
Equis, Abajo, Triángulo, Arriba.
Añadir 1000 puntos de experiencia
Equis, Abajo, Abajo , Abajo.
Habilidades de nivel 2
Círculo, Derecha, Círculo, Derecha
Habilidades de nivel 4
Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba
Habilidades de nivel 6
Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.
Habilidades de nivel 8
Equis, Equis, Abajo, Abajo

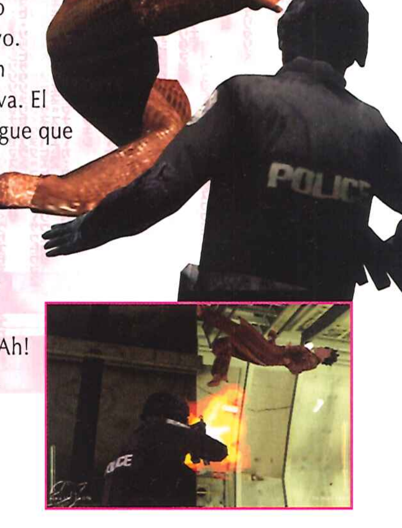


Club de fans

¿Qué me podéis contar de Enter the Matrix? ¿Es tan bueno como dicen? Francis Gálvez. La Coruña.

Bienvenido al mundo virtual

Lo visto hasta el momento es de traca. No será el juego oficial de Matrix Reloaded, la segunda aventura virtual generada por ordenador de Neo y cía para el cine, pero en los ambientes consoleros (sale en las tres grandes plataformas) va a hacer tanto ruido como aquélla, cuando al unísono se estrenen el 15 de mayo. La fórmula de combinar fases de aventura, conducción con cinco niveles distintos y disparos te aseguramos es explosiva. El argumento es una precuela de la nueva película y se consigue que el mundo Matrix alcance total realismo gracias al calco de 4.000 movimientos de los actores en el film. De hecho el juego desarrollado por Shinny ha recibido las bendiciones de Andy y Larry Wachowsky, creadores de la serie cinematográfica. Probablemente, lo que más te mole será el "tiempo bala", suerte de magia donde podemos ralentizar la acción, subirnos por paredes y esquivar balas. ¡Ah! y, por si acaso, la prota es Niobé, una chica dura de pelar.

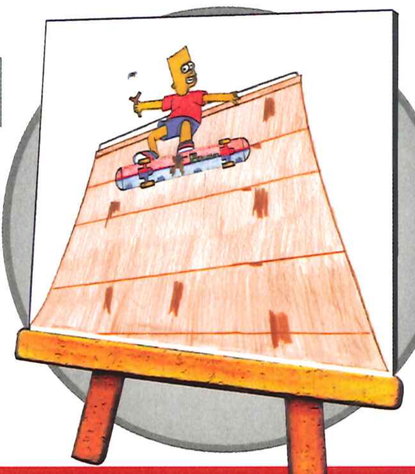


(Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com)

Galería

El humor amarillo llega a nuestra galería de la mano de Pablo Vázquez Moreno, que nos recuerda las locuras de Bart sobre un patinete en Simpsons Skateboarding. ¡Vaya estilo!

Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a Pza. Marqués de Salamanca10, 2º drcha. 28006-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com





NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **House of the Dead 3 (Xbox):** Después de las agonías pasadas en «Resident Evil», esta carnicería de zombis es una auténtica catarsis.
2. **Indiana Jones and the Emperor's Tomb (Xbox):** Poder disfrutar de una nueva aventura del Dr. Jones es como un sueño hecho realidad.
3. **Racing Evoluzione (Xbox):** Esto de crear nuestra propia marca de coches es súper chulo, ¡y encima la secretaria nos tira los tejos!
4. **Mortal Kombat Deadly Alliance (PS2):** Porque nos gusta la lucha sin tapujos, ¿qué mejor que última entrega de un clásico entre los clásicos?
5. **Rayman 3 (NGC):** Rayman a las consolas de nueva generación no ha podido salir mejor. Ubi Soft sabe mimar a sus mascotas.



Retrato robot ...
... Joanna Dark

Edad: 23 años y 2 meses (aunque lleve tiempo crionizada).
Estatura: Chiquita pero matona.
Formación: La empollona del instituto Carrington, rama Espionaje Galáctico. Matrícula de honor de media en el curso 2022-2023.

Look: Galáctico-zanahorio. Cómo consigue embutir sus curvas en esos trajes es un misterio superior al de los agujeros negros.
Territorio: Descolló en Nintendo 64 y ahora prepara su desembarco en Xbox y hasta en GameCube. Se está probando un traje «anime» (que no «cel-shaded») para la ocasión.

Hobbies: De momento, sólo se consagra a su trabajo: sacar el «Perfect Dark: Zero» de una vez por todas. Pero, en el paréntesis, coqueteó con su colega Jonathan y hasta consiguió un agente en Hollywood (el mismito que Pierce Brosnan y Angelina Jolie, según las malas lenguas).

Te lo dice Galibo ...
La reina del baile

Me encanta jugar a «Space Channel 5 2», pero tengo un problema: que soy muy malo. Al principio las cosas van bien y tal, pero luego los pasos de baile se van complicando hasta un punto en el que mi pobre memoria y torpe sentido de la sincronización convierten a la fase cuatro en un obstáculo insalvable. Yo por lo general me consideraba bastante bueno con los videojuegos, pero éste en particular me ha demostrado lo contrario. Sin embargo, desde que descubrí el truco que publicaron en el número pasado de Megaconsolas, las cosas han mejorado una barbaridad. Lo que hago es activar el truco para que Ulala baile sola, y luego sigo jugando a partir de ahí como si nada, pulsando los botones con el mismo entusiasmo de siempre. Ver como "supero" fases que antes parecían imposibles con puntuaciones perfectas es un bálsamo para mi orgullo herido. Seguro que los jugadores legítimos me considerarán un impresentable por amañar así el juego, pero oye, de ilusión también se vive.

Foro abierto

Soy un vicioso de vuestra revista, es la mejor que he leído. Siempre le pido una a mi abuela, porque donde vivo no está El Corte Inglés. Solo quiero que, por favor, pongáis en vuestra revista algunos trucos de «Sly Cooper and the Thievius Raccoonus».
Juan Carlos Peña García.

Me encanta Megaconsolas, es magnífica. Antes me acercaba a comprar otras revistas, pero ahora con la vuestra no me gasto un duro.
Pablo Vázquez Moreno. Málaga.

¡¡Hola megaconsoleros!! Me llamo Javier, tengo 22 años, y os escribo esta carta para aportaros algunas ideas. Me gustaría que pusierais algún concurso, y una zona de debate entre los lectores.También, que hicierais comparativas entre juegos. Por último, os pido que pongáis cuánta memoria ocupa cada juego.

Gracias por tus sugerencias. En cualquier caso, decirte que concursos haberlos hailos. Fíjate en anteriores números y los encontrarás. Ah! Y lo de la zona de debate nos parece una estupenda idea.

Puedes escribirnos a:
Plaza Marqués de Salamanca 10, 2º drcha. 28006-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

Duros de pelar

Uno de los géneros con más solera de los videojuegos es el de la lucha: dos contendientes enfrentados uno contra otro, desencadenando poderosas técnicas de combate hasta llegar el K.O. Con esta fórmula tan simple hemos asistido a una variedad asombrosa de títulos.

Aunque podemos remontarnos a antecedentes jurásicos como «Yie-Ar-Kung Fu» o «International Karate», los orígenes del género de la lucha uno contra uno se pueden describir con un juego clave: «Street Fighter 2». En él se consolidaron las bases que todavía hoy definen a este tipo de juegos. El segundo título más importante probablemente sea «Virtua Fighter», ya que supuso el salto a las tres dimensiones y abrió el camino para «Tekken», «Soul Edge/Calibur» y «Dead or Alive», entre otros.

Herederos de Bruce Lee

Lógicamente, a medida que han ido apareciendo nuevos títulos, la fórmula original se ha ido alterando para diferenciar a unos de otros. Mientras que los primeros clones de «Street Fighter» fueron fieles a la idea de pelear con artistas marciales tales como karatekas, militares y luchadores de kung-fu, ahora se pueden encontrar protagonistas que están muy lejos de esos arquetipos. «Guilty Gear X2», de inminente estreno, probablemente se lleve la palma en cuanto a personajes estrafalarios, ya que en ocasiones parece que su reparto esté compuesto por cantantes de rock y freaks sacados de una feria. Mientras, juegos como «Mortal Kombat Deadly Alliance» y el muy esperado «Soul Calibur 2» confirman de forma contundente que el uso de armas blancas a los sistemas de combate no es una moda pasajera. Otros títulos apuestan por introducir nuevos conceptos con la esperanza de revolucionar el género. Un buen ejemplo es el de «Tao Feng Fist of the Lotus», que incorporará la idea de daños específicos en las piernas y los brazos, lo cual afectará al rendimiento de los ataques.

Los subgéneros

Últimamente también está muy de moda la variante propuesta por el clásico «Rampage», en el que los contendientes son monstruos o robots gigantes que toman populosas ciudades como escenario de sus bregas. En esta línea hemos visto hace poco a «Godzilla: Destroy All Monsters», y próximamente llegarán «War of the Monsters» y «Robot Alchemic Drive», que amenazan con no dejar un edificio sano en su camino. Otro llamativo caso de variante lo tenemos en «Super Smash Bros» y «Power Stone 2», donde participan nada menos que cuatro contendientes simultáneamente. El alumno más aventajado de esta escuela sería «Kung Fu Chaos», que llegará en breve a Xbox para rememorar con buen humor las exageradas peleas de las películas de Hong Kong.

Hoy en día, la diversificación de los géneros y la decadencia de los salones recreativos han hecho que los juegos de lucha pierdan buena parte de su abrumadora popularidad de antaño. Sin embargo, aún conservan un gran atractivo para todos aquellos que busquen una intensa competición multijugador, ya que en ese aspecto siguen constituyendo un modelo insuperable.

...nora de escoger un rey de la lucha 3D, los jugadores están divididos entre la pureza realista de «Virtua Fighter» y la espectacularidad explosiva de «Tekken». Dos maneras muy diferentes de entender un mismo concepto y llevar adelante la revolución tridimensional.

El humor y las artes marciales se dan la mano en «Kung Fu Chaos», aunque la verdad es que sus peleas y minijuegos tienen más de Party Game que de juego de lucha en el sentido estricto del término. Los escenarios dinámicos rebosan de peligros para sortear, por lo que los combates tienen también un cierto componente de correr y saltar.

«Super Smash Bros» se estrenó como serie en Nintendo 64, y su segunda entrega, con el subtítulo «Mele», es uno de los títulos más divertidos de Game Cube para disfrutar en compañía. Se caracteriza por reunir a muchos de los personajes más carismáticos de Nintendo en un solo juego, desde Kirby a Pikachu, e incluyendo al sempiterno Mario. Para darse de tortas sin malos rollos.

«Soul Calibur» fue el título insignia de Dreamcast, uno de esos juegos exclusivos de primera clase con los que aún hoy sueñan las demás plataformas. La segunda parte estará disponible para las tres grandes consolas del momento, y cada versión tendrá un personaje invitado especial: el elfo Link en GameCube, el tekkeniano Heihachi en Playstation 2 y el demoníaco Spawn de Todd McFarlane en Xbox.

La primera parte de «Power Stone» era un juego de lucha uno contra uno en toda regla, si bien el escenario cobraba un protagonismo inusual en los combates. La segunda entrega introdujo la posibilidad de cuatro luchadores simultáneos a costa de una cámara más alejada de la acción, lo cual le restaba espectacularidad. Una peculiaridad única: los ataques no se podían bloquear.

A la cabeza de la lucha 2D tenemos a «Guilty Gear X», cuya segunda parte está al caer. Las elaboradas animaciones y sus gráficos de alta resolución son la envidia de otros juegos del género.

¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

CREATIVE

Designed by Cambridge SoundWorks

DOLBY DIGITAL

Ideal for Playstation® 2 & DVD

INSPIRE™ 5.1

Console 5500D

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CREATIVE®



CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D

Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION® 2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa.

También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400

www.europe.creative.com

El título Nº 1
en ventas de PC
de todos los tiempos
llega en marzo
a tu consola.

Llévate un Imán de Nevera con la compra del juego en Playstation 2 en



y Tiendas El Corte Inglés

PlayStation 2





Próximamente



Próximamente







Challenge Everything™

www.espana.ea.com


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS


EL
SEÑOR
DE LOS
ANILLOS


TM
LAS DOS TORRES
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe +13
GAMEBOY ADVANCE
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
PlayStation 2, XBOX
y NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
EA GAMES™
GAME BOY ADVANCE
NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company


LAS DOS TORRES
TM
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe +13
GAMEBOY ADVANCE
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
PlayStation 2, XBOX
y NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
EA GAMES
GAME BOY ADVANCE
NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company


NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16
EA GAMES™
TOTALMENTE EN CASTELLANO
PlayStation®2
NINTENDO GAMECUBE.
XBOX
Próximamente
MAXIS™
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Los Sims, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Reservados todos los derechos. "Playstation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA GAMES™ y Maxis™ son marcas de Electronic Arts™. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE y el sello oficial son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo, reservados todos los derechos.


NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
PlayStation®2
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
Próximamente
EA GAMES™
TOTALMENTE EN CASTELLANO
MAXIS™
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Los Sims, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Reservados todos los derechos. "Playstation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. EA GAMES™ y Maxis™ son marcas de Electronic Arts™. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE y el sello oficial son marcas comerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo, reservados todos los derechos.


Los Sims™


Los Sims™
The Sims